

Número 19 • Año II • P.V.P. 350 Ptas.

MEGA CD - MEGA DRIVE - MASTER SYSTEM - GAME GEAR



MEGA force

la revista de los juegos **SEGA**

MEGADOSSIER
TINY TOONS
JUNGLE STRIKE
2ª PARTE

PREVIEWS
SONIC CD
JUNGLE BOOK
DUNE

DIRECTO DESDE JAPON
ASI ES
VIRTUA RACING

ZAPPINGS
PARQUE JURASICO
ALADINO
CHUCK ROCK 2

ESPECIAL

SONIC

THE HEDGEHOG

SPINBALL



MEGA

LA LOCURA TE

La fiebre
del MEGA CD
se ha desatado.

Movimientos
humanizados...
Perspectivas
imposibles...

en Compact Disc.
Animaciones vivientes...
Simuladores
de vértigo en 3-D...
Thrillers interactivos...

Un simple disco
dará cabida
a toda la acción
imaginable.
Ya nada volverá

¿Estás listo
para enfrentarte
a la realidad?
Escenarios
multidimensionales...

Giros insólitos...
Desplazamientos
virtuales...
Sonido Megafónico...

¡IMAGENES REALES!
Juegos de lucha,
de prodigioso realismo
te transportan
a las salas recreativas...

a ser lo mismo.
Sólo a través
de tu Mega Drive
entrarás en
un nuevo mundo,
donde lo pasarás...
de locura.
¡EL MEGA CD!



Unitos

EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:

CD



INVADE

BATMAN RETURNS



FINAL FIGHT



NIGHT TRAP



NIGHT TRAP



ROAD AVENGER



SONIC CD



INCLUIDO
CON TU MEGA CD

SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE

MEGA DRIVE

NOVIEMBRE
Nº 19

MEGA
force

MEGAFORCE es una publicación de:
Publicaciones AvantGarde

Director General: Josep Lobo Rodríguez
Director General de Publicaciones:
Luis Martínez Ruíz

Director: Jesús Lázaro
Redactores y colaboradores: Francisco
Durán, Mary Connor, Albert Stone,
J.Torreja
Diseño: J.Lázaro
Autoedición: Mario Ruíz

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ Córcega 267, Principal 2ª
08008 Barcelona
Tel. (93) 218 25 06 Fax (93) 218 27 87

Publicidad:
PubliMul,S.A.
Modolell 61, 4ª 2ª
08021 Barcelona
Tel. (93) 418 54 93

Producción: Artibox, Barcelona
Preimpresión digital: Clickart, Madrid
Suscripciones: G+J, S.A.
Marqués de Villamagna 4, 28001
Madrid.
Tel. (91) 578 03 75 Fax (91) 575 26 71
Distribución: G+J S.A.
Impresión: Rotocayfo S.A.

© Megapress/Ed. Primavera
Todos los derechos reservados
Prohibida la reproducción total o parcial
sin autorización escrita del editor.
Depósito legal: B-17380-92
ISSN: 1132-2721

ESTE

MEGANOTICIAS

6 Ponte al día en lo último que pasa en el mundo Sega, dentro y fuera de nuestro país... Este mes hemos seleccionado las mejores noticias para que estés enterado de todo; éstos son algunos titulares: Canadian abre una nueva tienda.

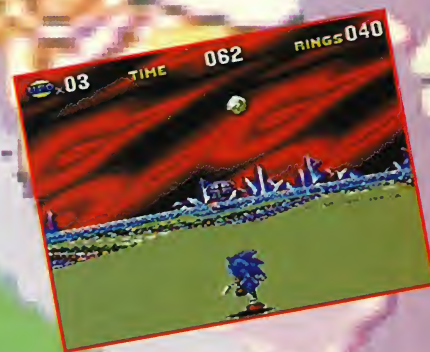
SAYONARA

12 Ya conoces la sección: tiene todo lo que puede esperar un consolero que quiere estar bien informado: lo que vendrá de Japón, cómo será y cuándo estará.

PREVIEWS

Los juegos que casi puedes "tocar", las novedades que van a llegar... Aquí las tienes.

- 15 James Pond 3 (MD)**
- 16 New Castlevania (MD)**
- 18 Zombies Ate My Neighbors (MD)**
- 20 Gauntlet IV (MD)**
- 24 Lethal Enforcers (MD)**
- 26 Dune (CD)**
- 28 Ecco The Dolphin (GG)**
- 30 Sonic (CD)**
- 34 Asterix 2 (MS)**
- 36 Jungle Book (MS/GG)**
- 38 Winter Olympics (MS)**
- 39 Cool Spot (GG)**
- 40 Cool Spot (MS)**
- 42 James Bond (GG)**



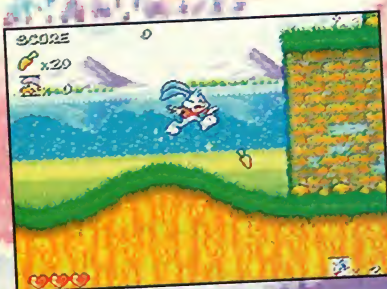
EL PANTALLAZO

43 Este mes los premios de nuestro concurso son alucinantes: un Mega-CD y cinco cartuchos para tu consola. ¿A qué esperas para responder a nuestras preguntas y llevarte uno de los cartuchos o... ¿por qué no, el Mega-CD?

MES...

MEGADOSSIER

46 Tiny Toon



Si eres un fan de los personajes de Warner Bros, seguro que ya te has comprado este juego. Pues aquí tienes la

primera parte de un dossier que te desvelará todos los secretos de este cartucho para Mega Drive.

83 Jungle Strike

Tal y como habíamos prometido, aquí están los cuatro últimos niveles de Jungle Strike para Mega Drive. Ahora no tienes excusa para no terminar el juego.

REPLAY

60 SONIC SPINBALL

Nuestra querida mascota tiene su propio pinball para la Mega Drive. Se trata de Sonic Spinball, un cartucho con un protagonista de excepción, Sonic, en el papel de bola. Hazle botar y rebotar, intenta que entre en los huecos de bonos especiales y no dejes que caiga al agujero, porque hay monstruos horribles.

ZAPPINGS

Cuando quieras saber qué hay en el mercado o necesites consejo para comprar un juego, ve a estas páginas.

66 Jurassic Park (MD)

68 Aladdin (MD)

72 Chuck Rock 2 (MD)

74 Fantastic Dizzy (MD)

76 Wolfchild (MD)

78 Mortal Kombat (GG)

80 World Cup Soccer (GG)

CODIGOS

88 Para disfrutar a tope de tus juegos favoritos para Mega Drive no hay nada como los códigos que te ofrecemos para Game Genie. Hay códigos para los jugadores más perezosos, pero también los hay para los más temerarios.



MAESTRO SEGA

90 Si te atascas en un nivel, no puedes con el enemigo de tal o cual etapa o simplemente quieres saber cómo pasar por aquella fase sin que te quiten toda tu energía, no dudes en ir rápidamente a estas páginas. Cada mes hay nuevos trucos, nuevas password y nuevos consejos para todos los juegos.

EL TABLON DE SONIC

94 Ya sabes que éstas también son tus páginas: ofertas de compra-venta, contactos, intercambios... Siempre hay una ganga o un amigo esperándote.

EL CORREO DE SONIC

96 Si hay alguien que sabe del mundo de Sega, ése es Sonic. Pregúntale lo que quieras: cómo terminar un juego, qué es tal aparato, cuándo estará disponible éste o aquel cartucho o disco... Seguro que intentará ayudarte.



NEW CANADIAN STORE en Barcelona

La tienda más grande de España

La red de tiendas Canadian cuenta, desde el mes pasado, con una nueva sede en Barcelona: el New Canadian Store. Se trata de una tienda gigante dedicada a reunir en un mismo comercio todo lo necesario para no aburrirse en los momentos de ocio, que proporciona un servicio directo y especializado, ofreciendo demostraciones prácticas de los artículos y la posibilidad de participar en concursos, campeonatos, juegos, etc.

New Canadian Store ocupa una superficie total de 1.000 metros cuadrados divididos en tres plantas, aunque está prevista una segunda fase de esta iniciativa en la que este espacio se aumentará considerablemente. En este área podemos encontrar una cuidada selección de juegos de consolas, juegos de tablero y de rol, artículos Disney y Warner, música clásica e infantil, una librería lúdica, una cafetería, e incluso una tienda de bombones y caramelos.

Existen zonas dedicadas a demostraciones de juegos y a la participación de los visitantes en variadas actividades. En su terraza de

200 metros cuadrados se puede participar en concursos, campeonatos, exhibiciones, demostraciones, juegos, etc.

La filosofía de este nuevo centro es que los más jóvenes puedan acudir a la tienda para examinar las últimas novedades en un ambiente que se parece más al de un lugar de encuentro para los niños y jóvenes que a un centro comercial. Por esta razón, los padres y mayores que acompañen a los más pequeños no se sentirán incómodos o agobiados por la presencia del clásico vendedor, sino que serán atendidos por un equipo de especialistas cuando lo soliciten, pero con una total libertad a la hora de elegir sus compras o simplemente disfrutar de un rato de ocio.

Actualmente existen 25 centros Canadian dedicados al mundo del videojuego repartidos por toda España. New Canadian

Store es la primera experiencia de esta cadena en ampliar el campo de actuación a otros sectores del ocio y el entretenimiento personal o colectivo.



CINCO JUGADORES EN COLUMNS III

Aunque no se trata de uno de los mejores juegos que se han desarrollado para las consolas Sega, Columns es uno de los más conocidos. Entre otras cosas porque se regala con las Game Gear.

Ahora se prepara una nueva versión de este juego, Columns 3. Ya ha aparecido

en el mercado norteamericano y pronto llegará a Europa (y, por tanto, a España). Sus gráficos no han mejorado mucho desde la primera versión, pero parece que eso no preocupa mucho a sus desarrolladores.

La principal novedad es que cinco jugadores podrán ver

caer las piezas simultáneamente, es decir, se tratará de una versión para jugar en grupo.



Más de 30.000 unidades vendidas Sega deja de importar el polémico Mortal Kombat

Es posible que las críticas que ha recibido Mortal Kombat por la violencia de sus escenas y por el excesivo realismo de sus sangrientos combates haya hecho que Sega España tome una drástica decisión: dejar de vender el juego.

Fuentes de la compañía consultadas por Megaforce han manifestado que "no se trata tanto de retirar el producto del mercado como de dejar de importarlo y, por lo tanto, dejar de distribuirlo". En cualquier caso, si se trata de una decisión tomada en razón de los posibles efectos negativos que el cartucho pueda tener sobre los niños, es una medida que llega muy tarde, ya que estas mismas fuentes han confirmado a nuestra revista que, hasta el momento de su retirada del catálogo de Sega España se habían vendido "30 ó 40.000 copias".

Como se sabe, Mortal Kombat ha sido uno de los juegos estrellas de este otoño. Procedente de las máquinas recreativas, la versión para la Megadrive es la que guarda más fidelidad con el original. De hecho, una de las cosas más destacadas era el hecho de que, igual que en la versión de arcade, los golpes más fuertes provocaban un auténtico chorro de sangre en los personajes.



Esta decisión de la filial española de Sega tiene mucho que ver con la polémica que se ha levantado en muchos países por la violencia gratuita de algunos videojuegos. En este sentido, Sega of America ha decidido incluir en sus cartuchos un código que permita a los padres conocer la calificación moral del juego en cuestión y también ha optado por recomendar a sus licenciados que hagan lo mismo. De momento no se sabe si esta medida se aplicará también en nuestro país.

DRO SOFT LANZA NUEVOS JOYSTICKS

Dos nuevos periféricos se incluyen en el catálogo de la compañía Dro Soft. Se trata de dos joysticks pensados para la consola Mega Drive..

El primero de ellos, llamado SG Program Pad tiene como principal atractivo la posibilidad de programar hasta 30 acciones, con las ventajas que ello supone en la utilización de juegos de lucha como Street Fighter II o Mortal Kombat. Tiene seis botones de disparo, tres teclas de acción y un panel de cristal líquido para mostrar las secuencias de acción que se desean programar. Además permite el disparo automático y cuenta con una función de movimiento ralentizado.

El segundo modelo es el SG Propad, que como el anterior está diseñado con una atractiva carcasa transparente. En su parte frontal tiene dos botones de disparo que aumentan mucho la comodidad de manejo. También permite utilizar el disparo automático e incluye la función de movimiento lento.

El único comentario que cabe hacer a estos dos periféricos, especialmente al primero de ellos, es que resultan tan cómodos que los juegos de lucha pueden perder parte de su atractivo. Sin embargo, para los más comodones, lo de poder repartir mamporros exóticos sin mover más que la punta del dedo índice es el mejor invento del mundo.

Primer aniversario de Funny Games

La tienda Funny Games, un centro especializado en el intercambio de juegos de todas las consolas y en la venta por correo, celebra durante el mes de noviembre su primer aniversario.

Para compartir con sus clientes la alegría de este primer año de vida en nuestro país, Funny Games ha preparado toda una serie de actividades y promociones que tendrán lugar a lo largo de todo el mes.

Entre estas actividades se incluyen sorteos, concursos y ofertas especiales para quienes acudan a su centro madrileño.



Funny Games ha sido una de las primeras tiendas en dedicarse especialmente al mercado de la venta por correo, gracias al cual se pueden adquirir los juegos más nuevos con sólo realizar una simple llamada telefónica desde cualquier provincia de España.

El intercambio de videojuegos es otra de las especialidades de esta tienda madrileña, permitiendo a los usuarios de consolas actualizar sus colecciones de juegos sin tener que gastar demasiado dinero, una idea realmente buena.

¡Feliz aniversario!

Empieza la campaña de Navidad Avalancha de éxitos para fin de año

Las próximas Navidades se presentan espléndidas en cuanto a posibilidades y variedad de nuevos cartuchos y las compañías distribuidoras de videojuegos preparan ya sus principales novedades. Junto a los últimos lanzamientos ya comentados aquí y a disposición de todos vosotros (léase *Street Fighter II*, *Jurassic Park*, *Mortal Kombat*, *NHL Hockey '94*, etc.), una gran cantidad de juegos se agolpan ya en el saco de Papá Noel y en las alforjas de los camellos de los Reyes Magos.

Veamos brevemente alguno de los juegos que seguro que se convertirán

en los números uno de esas fechas.

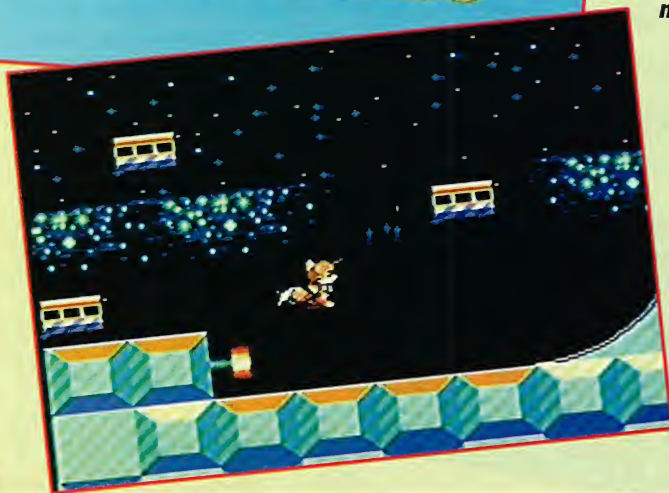
Asterix, ese galo bajito y bigotudo que campa por sus respetos en una pequeña aldea de Armórica va a ser uno de los lanzamientos fuertes de Sega para la campaña de Navidad. Se trata de un juego de plataformas que transmite totalmente las mismas sensaciones que los cómics.

El propio Uderzo, dibujante del ori-

ginal, ha supervisado los diseños y los sprites de este cartucho. El argumento se parece ligeramente al libro titulado "La

Odisea de Asterix", ya que en el juego este personaje también parte de la villa gala y viaja hasta Roma, atravesando diferentes países.

Otro de los juegos estrella será Aladino. En este caso Virgin, firma responsable del cartucho,





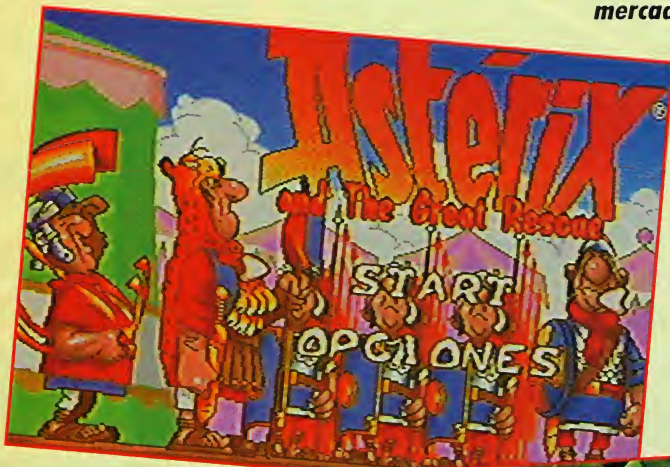
contará con el apoyo de una nueva película de la factoría Disney para apoyar el lanzamiento, por lo que el éxito parece asegurado. Por su parte, Electronic Arts apuesta por una nueva entrega de las aventuras de su mejor

como unas botas con ventosas, para desbaratar los planes del Dr. Maybe.

Otro personaje del cómic que se acercará a nuestras consolas será Mowgli, el protagonista de El libro de la selva. Aunque su salida al mercado está prevista para

Además, todo esto hay que añadir la "sonicmania" que inundará todas las tiendas en estos últimos meses del año. Ya está en la calle el Sonic the Chaos para Master System y Game Gear, que según fuentes de la propia Sega se trata del Sonic 3 (incluso llevará ese nombre cuando aparezca para Mega Drive el próximo año). Otro Sonic que romperá el mercado, esta ocasión para Mega Drive, es el Sonic Spinball... ya sabes un súper pinball en donde la sufrida bola no es otro que el entrañable erizo azul. Por si todo esto fuera poco, también llegará a los primeros puestos la versión especial del clásico Sonic que se ha preparado para el Mega CD. Una calidad gráfica nunca vista en versiones anteriores de Sonic, secuencias animadas de las de quedarse con la boca abierta y un sonido realmente marchoso hacen del Sonic CD un auténtico bombazo ¡Seguro!

Pues ya ves, vamos a tener una serie de juegos alucinantes que harán que estas Navidades pasen a la historia consolera como unas de las más espectaculares en cuanto a lanzamientos y también de las más divertidas. Encima nadie se quedará sin un súper juego este fin de año porque hay cartuchos para absolutamente todas las consolas Sega ¡Qué suerte!



agente secreto, James Pond II, Operation Starfish. En esta ocasión el pececillo contará con algunos poderes especiales,

Rage III (¡un cartucho de 24 megas!) está ya en las fases finales de su desarrollo y que no tardará mucho en venderse.



STREET FIGHTER

SPECIAL CHAMPION



MEGA

PON EL TURBO

Además de Turbo... ¡Champion Edition!

La versión más demoledora de un Juego Legendario.

¡¡24 MEGAS!! en tu poder para llevar tu MEGA DRIVE al límite de la diversión. ¡No hay otra consola capaz de resistirlo!

Más niveles. Más movimientos. Más golpes. Más rápido.

¡Es la gran pasada! hasta se han retocado los caracteres gráficos de los personajes para hacerles aún más duros.

Ryan, Blanka, Ken, Guile, Chunli, Dhalsim,... Sus voces digitalizadas paralizarán tus músculos. Sus golpes secretos, tu cerebro.



Unitos

FIGHTER II™

CHAMPION EDITION



24 MEGAS



A TUS PUÑOS

¡¡Usa los tuyos!! Puñetazo del Dragón, Patada de huracán, Presa giratoria, Disparo del tigre...¡Que no te toquen las narices! Uno ó dos jugadores y Modo Versus. ¡Lucha contra ti mismo!.

No puedes perder. No puedes perdértelo.

Píllatelo por separado o con el nuevo Pack MEGA DRIVE que incluye además, una aventura del incomparable SONIC.

Por cierto, recuerda que la MEGA DRIVE es tu única vía de acceso a la nueva generación de Videojuegos: MEGA CD.

¿Aún no lo tienes?.

SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE

JAPAN

■ DIRECT JAPAN ■ DIRECT JAPAN ■ DIRECT JAPAN ■ DIREC

VIRTUAL RACING

Este mes, Sayonara, desde Japón y "en directo" tenemos un único Preview. ¡Pero menudo Preview! Piensa en ello: Virtual Racing ha llegado al Mega-drive... Cada vez se extendían más los ru-mores sobre la conversión a Megadrive del excelente simulador de carreras de coches de fórmula que ya podíamos saborear en las buenas salas de juego. Por fin ya está. Los rumores se han convertido en realidad. Virtual Racing está en los 'starting-blocks' de juegos

previstos. Seguramente nos va a sorprender día tras día. Veamos los detalles de como se ha podido realizar este milagro...

D.S.P. ?

En primer lugar, conviene aclarar a todos los que tenéis un Megadrive, que el cartucho Virtual Racing no tendrá menos de 16 megas, y que para gestionar el montón de cálculos poligonales necesarios para un buen funcionamiento del scrolling y el reposicionamiento constante del decorado,

Seguramente a punto de ojo al dato: un DSP, ¡ni más ni menos! (Sin entrar en detalles técnicos, el DSP - "Digital Signal Processor" - es un procesador especializado, capaz de gestionar muy rápidamente una gran masa de datos y cálculos, aliviando el trabajo que tiene que hacer el procesador principal. Este DSP, parece ser que ha sido diseñado especialmente para Virtual Racing, pero no sabemos más sobre el tema.

EL JUEGO

Veamos el juego en sí mismo. Seguro que conocéis la versión arcade. No merece la pena explicaros el funcionamiento del juego. Veamos por el contrario las diferencias fundamentales entre las dos versiones. Ya sabemos que en la versión arcade no podíamos de ninguna manera construir nuestro propio Formula 1, y que en cuanto escogíamos el nombre del circuito sobre el que correr, estábamos directamente en la pista. En la versión megadrive, existirá un modo "Setting", en el cual todos los pa-



...vista semi-alejada...

rámetros importantes como el tipo de neumáticos a utilizar, el motor o incluso las suspensiones podrán ser seleccionadas por nosotros.

¿Y JUGANDO DOS PERSONAS ?

Desde el punto de vista de la propia carrera, no se ha realizado ningún cambio.



...y la vista aérea.



...vista desde el piloto...

SAYONARA

Salida de Boxes en
vista aérea.



Tu fórmula 1 con la
vista posterior...



más destructor que todo lo que hayas podido pensar. Mientras esperamos la gloriosa llegada del día de la presentación, recreemos con el néctar de estas fotos... Falta poco para el Apocalipsis... Muy poco, ósea paciencia amigos, paciencia.

VIRTUA RACING
CONSOLA: MEGADRIVE
Editor: Sega
Disponibilidad
EN JAPON: COMIENZOS 1994

Se puede escoger la vista de conducción entre las cuatro posibilidades: vista del piloto, vista semi-alejada, vista aérea, y finalmente vista posterior. Hay otro punto en común. La pantalla de la tele-visión no se liará de datos y podremos disfrutar con una vista del circuito panorámica. La próxima pregunta es: ¿Y si jugamos dos amigos? Pues parece que Sega está trabajando y que podremos competir en cualquier circuito, vamos como en la versión de arcade. ¿Utopía o delirante realidad? Parece que Virtual Racing promete ser más fuerte, más rápido, y



¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

9 1 6 7 3 9 3 2 0

LUNES A VIERNES DE 10 A 20 H./SABADOS DE 10,30 A 14 H.

C/ SANTANDER, 6. 28830-SAN FERNANDO DE HENARES (MADRID)

CARTUCHOS MEGADRIVE

ALISIA DRAGON	6685	MICRO MACHINES	7800
AMERICAN GLADIATORS	7400	MS PAC-MAN	6900
ANOTHER WORLD	8120	MUHAMMAD ALI BOXING	7190
ATOMIC ROBO KID	7320	NHL PA HOCKEY'93	7500
BATMAN RETURNS	6900	PREDATOR 2	6790
BATMAN REVENGE JOCKER	6350	RAIDEN TRAD	7190
BUSSY IN CLAWS	8210	RBI 3 BASEBALL	6800
CARMEN SANDIEGO	6415	REVENGE OF SHINOBI	6190
CAPTAIN AMERICA	6685	RISKY WOODS	5800
CAPTAIN PLANET	6500	ROAD RAS II	5100
CHESTER CHEETAM	8210	ROLO TO THE RESCUE	7160
CHIKI CHIKI BOYS	5900	SHINING THE DARKNESS	8190
CHUCK ROCK	8190	SONIC	4900
COOL SPOT	7600	SONIC 2	7480
CRUE BALL	6340	SPLATTER HOUSE II	5390
CYBORG JUSTICE	6685	STREET OF RAGE 2 + ADAPT.	6980
DAVID ROBINSONS	7300	STRIDER	6980
DECAP ATTACK	6685	SUMMER CHALLENGE	7400
DINOLAND	6985	SUNSET RIDERS	6685
DONALD DUCK	5180	SUP. MONACO GP2 + ADAPT.	7517
DOUBLE DRAGON 3	7400	SUPER BATTLETANK	7190
ECCO THE DULPHIN	6685	SUPER KICK OFF	7160
EMPIRE OF STEEL	6980	SUPER WRESTLEMANIA	6685
EUROPEAN CLUB SOCCER	8190	SUPERMAN	7640
EVANDER H.BOX.	6900	SWORD OF VERMILLION	7310
EX-MUTANTS	6480	TALESPIN	7685
FATAL FURY	7640	TERMINATOR 2	7390
FLASHBACK	9900	T.FORCE HARRIER	5490
G-LOC	6685	THUNDERFORCE 4	6990
GADGET TWINS	8600	TINY TOONS	6685
GALAXY FORCE 2	6190	TOKI	7130
GLOBAL GLADIATORS	7640	TONY LARUSSA BASEBALL	7190
GHOULS'N GHOST	5180	UNIVERSAL SOLDIER	6190
HOME ALONE	6340	WARPSPEED	6685
HUMANS	6830	WH. IN TIME C.S.D.	6715
INDIANA JONES CRUSADE	6750	WONDERBOY IN MONSTERWORLD	7130
JAMES BOND 007	7640	WORLD CHAMP SOCCER	6685
JOHN MADDEN'93	7490	WORLD CUP SOCCER	6700
JORDAN VS. BIRD	5420	WORLD TROPHY SOCCER	7100
JUNGLE STRIKE	9500	X-MEN + ADAPTADOR	7100
JURASSIC PARK+ADAPT.	9990		
KING OF MONSTER	5990		
KRUSTY'S SUPER FUN HOUS.	6700		
LA SIRENITA	6890		
LEMMINGS	6490		
LHX ATTACK CHOPPER	7500		
LOTUS TURBO CHALLENGER	6685		
MARBLE MADNESS	5940		

CARTUCHOS SUPERNINTENDO

AXELAY	6190	KRUSTY S.FUN HOU.	6490
BATTLE CLASH	6320	PIT - FIGHTER	6190
COMBAT BASKET.	6190	PRINCE OF PERSIA	6490
GRADIUS 3	6190	SONIC BLASTMAN	6490
HOME ALONE 2	6430	STREET FIGHTER 2	8130
HUNT OF RED OCT.	7140	SUPER AD.ISLAND	6490
JOE & MAC	6320	SUPER R-TYPE	6190
ADVENTURE	5800	ROBOCOP 3	7900
ALIEN 3	8285	SPIDERMAN X MEN	6485
AMAZING TENNIS	8240	STREET COMBAT	8430
BATMAN RETURNS	8190	STREET FIGHTER 3	8900
BEST OF THE BEST	8290	STRIKE GUNNER	7600
BUSSY IN CLAWS	8730	SUPER CASTELVANIA 4	7435
BULLS VS BLAZERS	7800	SUPER CONFLICT	7900
CAL RIPK. JR. BASEBALL	8230	SUPER NINJA BOY	7490
CHESTER CHEETAN	8790	SUPER SMAS T.V.	8520
CHUCK ROCK	7650	SUPER STAR WARS	7690
CONGO'S CAPER	8655	SUPER VALES 4	8190
CYBERNATOR	7690	SUPER WRESTLEMANIA	7900
DESERT STRIKE	8200	TAZMANIA	7840
DINO CITY	8490	THE ADDAMS FAMILY 2	8600
DOOMSDAY WARRIOR	8190	THE COMBATRIDE	8400
DRAGON BALL Z	7600	THE GREAT WALDO SEARCH	8390
DRAGON BALL Z2	13900	THE LOST VIKINGS	8100
DRAGON'S LAIR	7645	THE MAGICAL QUEST	8900
EARTH DEFENSE FORCE	8190	THE ROCKETER	6500
FATAL FURY	9980	THE TERMINATOR	8730
GEORGE FOREMAN'S KO BOX.	6400	TINY TOON ADVENTURES	8130
GOAL	7190	TOM & JERRY	6400
GODS	7190	TOYS	7930
GOLDEN FIGHTER	6490	WAYNES WORLD	8600
GOLDEN FIGHTER 2	6845	WING COMMANDER	8960
GUN FORCE	7900	WOLFCHILD	8190
JOHN MADDEN'93	7690	WORLD LEAGUE SOCCER	7290
KAWASAKI CARIBBEAN CHAL.	7190	X-ZONE	6900
MARIO IS MISSING!	7100	STREET FIGHTER II TURBO	16490
NHLPA HOCKEY'93	7890	MORTAL KOMBAT	12390
OUTLANDER	7900	RANMA 1/2 (2ª Parte)	12390
PAPERBOY 2	7200	FINAL FIGHT II	14500
PUSH OVER	8460		

CARTUCHOS MASTER SYSTEM

ACTION FIGHTER	2760	OLYMPIC GOLD	3720
AFTER BURNER	2990	OPERATION WOLF	3190
AIR RESCUE	3570	OUT RUN	2850
ALIEN 3	3800	PREDATOR 2	3190
ASSAULT CITY	2750	PRO WRESTLING	3240
ASTERIX	4375	PRO WRESTLING	2490
BANK PANIC	2590	PSYCHIC WORLD	3470
BATTLE OUT RUN	2695	RAINBOW ISLAND	3690
BONANZA BROS	3520	RENEGADE	3790
CALIFORNI GAMES	3490	RESCUE MISSION	2760
CASTLE OF ILUSION	4375	SCRAMBLE SPIRITS	2590
CHAMPION OF EUROPE	3680	SEGA CHESS	2480
CHUCK ROCK	3980	SHANGHAI	2760
CYBER SHINOBI	2790	SHINOBI	2790
DICK TRACY	3370	SHOOTING GALLERY	2690
DONALD DUCK	4375	SIMPSONS	3580
E-SWAT	2850	SPACE GUN	3680
FLINTSTONES	3670	SPECIAL CRIMINAL INVEST.	3680
FORGOTTEN WORLD	2790	SPIDERMAN	3680
GAULET	3700	STRIDER	3580
GOLDEN AXF.	3390	SUPER KICK OFF	3900
IMPOSSIBLE MISSION	3740	SUPER MONACO G.P.	2695
INDIANA JONES	3800	TERMINATOR	2790
KLAX	3570	THE CYBER SHINOBI	3190
LASER GHOST	3280	THE CYBER SHINOBI	2850
MASTER OF DARKNESS	3710	THUNDER BLADE	2845
NINJA	2690	WANTED	2680
NINJA GAIDEN	3590	WIMBLEDON	3280

SEGA MEGA CD2

MEGA CD2+1 JUEGO	48900	FAGUAR XJ220	8990
TIME GOAL	8990	FINAL FIGHT CD	8990
ROBO ALESTE	8990	WOLFCHILD	8990
PRINCE OF PERSIA	8990		

CARTUCHOS GAME GEAR

CHAKAN	4413	PREDATOR 2	4858
CLUTCH HITTER	3962	PRINCE OF PERSIA	4413
EVANDER H. BOXI.	4858	SHINOBI 2	4413
FANTASY ZONE	4593	SUP. MONACO GP	4493
FOREMAN'S KO B.	4593	SUPER SMASH T.V.	4413
INDIANA JONES	4413	TALESPIN	4858
KRUSTY'S FUN HO.	4593	TAZMANIA	4413
LAND OF ILUSION	4593	THE TERMINATOR	4413

DESCONTAR 500 PTAS. POR CARTUCHO

DESCUENTA
1.000 PTAS. por
cartucho

DESCUENTA
1.000 PTAS. por
cartucho

JAPAN**DIRECT****DIREC**

GUN STAR HEROES

SEGA/MEGADRIE

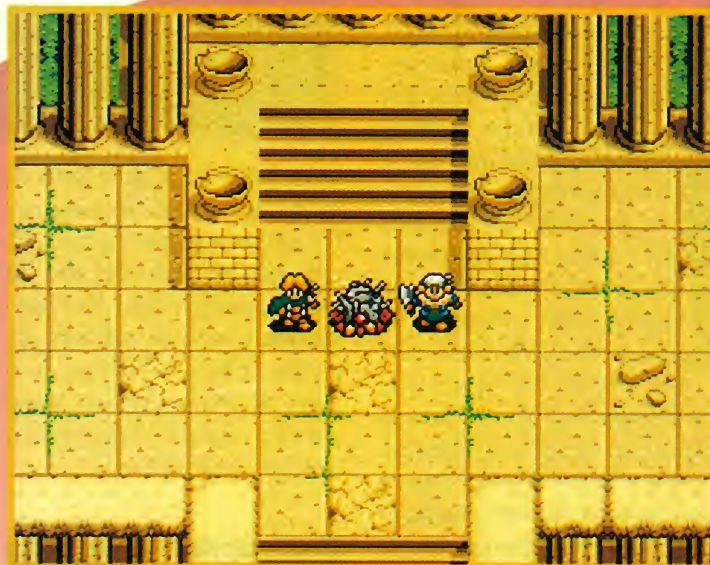


Tema de discusiones T apasionadas en el país del sol naciente, Gun Star Heroes es uno de los próximos títulos que aparecerán a finales de año. Este juego será principalmente un juego de acción, en el cual encarnarás a un personaje, a escoger entre los cinco "Gun Star Heroes", Green, Yellow, Doctor Brown, Red o Blue (¡desde luego no se han comido demasiado el coco para sacar los nombres!) Cada uno tiene su propia táctica de combate. No te conta-remos más por ahora, quedate a la escucha que seguro que vale la pena. ¡Esta anunciado para dentro de muy pocas semanas!...



SHINING FORCE 2

SEGA/MEGADRIE



Ya has tenido la ocasión de jugar y apreciar el excelente Shining Force. Ahora llega la continuación de este juego apasionante: Shining Force 2 (que raro verdad...). De nuevo otra historia delirantemente compleja, para un juego más extenso y de más intriga que el de la pri-

mera parte. Según los programadores existen toneladas de mejoras y nuevas opciones. Los modos de combate son como los anteriores, lo que promete que sea tan adictivo como su primera parte (¡más le vale!). Ya veremos que tal...

MC DONALD'S TREASURE LAND ADVENTURE

SEGA/MEGADRIE



Antiguos programadores de Konami decidieron un buen día crear su propio juego en Megadribe: "Mc Donald's Treasure Land Adventure".

Pronto podremos ver en escena a la mascota circense Mc Donald, la famosa cadena de hamburgueserías que todos conocemos. El objetivo del juego consiste en recuperar un determinado número de 'M's doradas. Para ello, existirá la posibilidad de cambiar de arma dependiendo del número de anillos que hayas conseguido. Podrás disparar a placer a un montón de bichos de todo tipo (¡algunos

francamente feos!). Para tener una primera impresión, hecha un vistazo en las fotos de aquí al lado. ¿Abre el apetito verdad?



SAVONARA

MEGA FORCE 14

pre

view

■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ M

MEGA



JAMES POND III

opération Starfish



« ¡Venganza !... Quiero vengarme de ese Pond, y convertirme en el dueño del mundo cueste lo que

cueste. O al menos eso

decía Maybe algunos días después de su derrota.

Necesitaba una idea, quería una idea genial que estuviese a la altura de sus pretensiones.

¡Eureka! La luna posee todas las riquezas que un hombre pueda desear. Minas de queso de gruyère, bloques de vainilla y chocolate, o pozos inexplorados de yoghurt... ¡Si los llevase a la tierra, conseguiría inundar el mercado mundial hasta tal punto que Maybe sería el único vendedor, y entonces habría conseguido el monopolio del que dependería todo el mundo! Así que Maybe viaja hasta la luna para intentar conquistarla, acompañado de algunos mercenarios bien pagados (ratas de cloaca). Lo malo es que no había contado con la presencia de Pond, nuestro querido James Pond...

Un héroe con nuevo 'look'

Si recordáis, James (¡Oh James!) Pond tenía una armadura especial con la cual se podía estirar hasta el techo para engancharse en él. En este tercer episodio se acabó. Nuestro pequeño amigo tiene sus dos piernas dos pies, y los diez dedos correspondientes...(Aunque esto último no

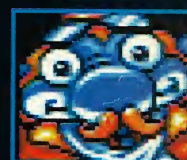


es más que una suposición mía). Puede andar por el techo con la cabeza hacia abajo. Además, sus pequeñas y esponjosas manitas le permiten coger todo tipo de objetos (pistola de manzanas, casco de bombero, bombas...). Esto elementos los encontrará dando un golpe a los bloques que están decorados mediante un signo de exclamación (Con Mario ocurría algo parecido, salvo en que se trataba de un punto de interrogación). Los bloques están distribuidos por todas partes.



Una aventura más larga, y con decorados lunares

James (Oh James !) Pond avanza de nivel en nivel mediante un mapa lunar preestablecido. Sigue un camino trazado, y tiene la posibilidad de volver sobre sus pasos en cuanto quiera. Los gráficos son más detallados que en la versión anterior, los enemigos más divertidos (¡ratas inmundas!) y el trabajo a realizar más largo. Por esta razón se han utilizado palabras 'Password'. El juego de Electronic Arts promete lo suyo, por lo que ya hablaremos de él en el próximo número de Megaforce.



pre



■ MEGADRIIVE ■ MEGADRIIVE ■ MEGADRIIVE ■ MEGADRIIVE



Lacarde, un guerrero de origen Español (la verdad es que tampoco es un nombre que suene demasiado a español, ...) que maneja con destreza y soltura su afilada alabarda.

A CHUPAR VAMPIROS !

El principio del juego es el mismo. A los que no lo conocéis, (hablo de las otras dos versiones) os contaré lo siguiente: Durante la aventura harás el papel de un cazador de vampiros, en concreto, cazador del príncipe de las tinieblas. El mismísimo Drácula. Para conseguir tus propósitos tendrás que recorrer palmo a palmo sus oscuros territorios protegidos por monstruos con aspecto de ultratumba. (o casi...). Tu misión imposible será dura y penosa, se haga con el látigo o con el afilado hacha. Tendrás que eliminar a todos los seres desagradables que vayas encontrando.

UNA VERSION INÉDITA

En cada etapa, será posible recoger diversos objetos que te permitirán mejorar tus posibilidades ofensivas. Detrás de las

Los fanáticos de Megadrive ya podéis iros frotando las manos! El próximo bombazo de Konami será Castlevania, un juego que se desarrolló primeramente en el estándar MSX y PC 9081 (japonés), y que ha gozado en las dos máquinas de una reputación increíble. En nuestra versión del juego será posible escoger el personaje al comenzar la partida, (cosa que no ocurría con las otras versiones). Podremos jugar como Johnny Morris (el famoso fustigador de la muerte) y Eric



New Cast

EDITOR : KONAMI

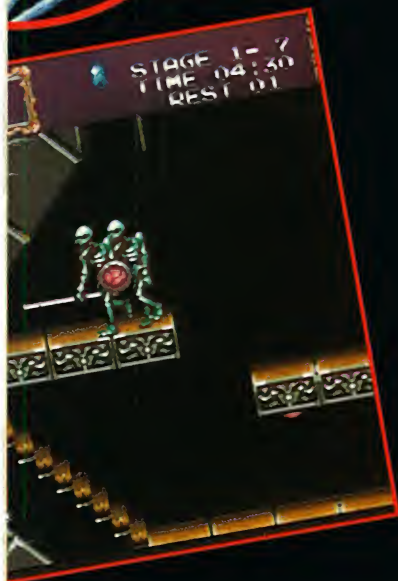
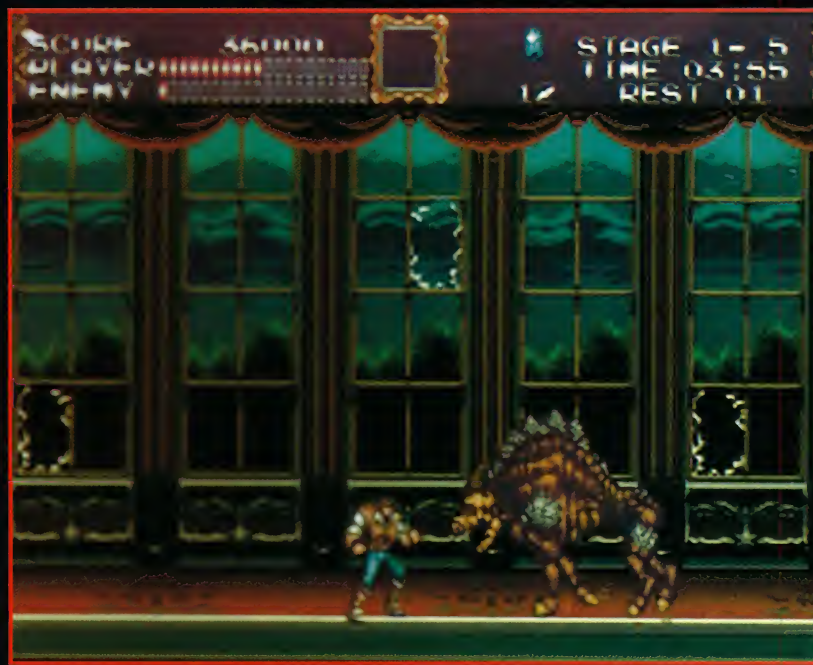
DISPONIBILIDAD : NOVIEMBRE 93



E ■ MEGADRIIVE ■ ME



GAD



velas encontrarás vidas extras, o bonus que te permitirán aumentar la longitud de tu látigo. Si golpeas en algunos sitios determinados, descubrirás pasadizos subterráneos,... o alguna que otra sorpresa. Esta versión de Castlevania es absolutamente inédita. Está totalmente puesta al día, y sabrá cautivarte. No en vano, Konami, que es maestro en este tipo de juegos de arcade forma parte de la partida!



Castlevania

pre



■ MEGADRIE ■ MEGADRIE ■ MEGADR

Schmürz comenta a menudo que cuando la tierra es muy fértil, la cosecha puede ser imprevisible. ¡Pero de eso a creer que los muertos pueden salir de la tierra y volver a la vida! De repente han empezado a aparecer zombis por todas partes como si fueran setas venenosas, y lo malo es que los habitantes todavía no lo saben. Mira por ejemplo a ese hombre en mitad de su piscina, descansando plácidamente. ¿Y sabes quien se va a tener que mojar y salvarlo? Mira a esa mujer recogiendo el último cuaderno de nota de su hijo, y a

este último escondido entre los arbustos por culpa de las notas... ¿Quien tendrá que arriesgar su vida para apartarlos del peligro? Mucho me parece que serás tu. ¡Si, tu y tu amigo estaréis en primera línea de fuego!...

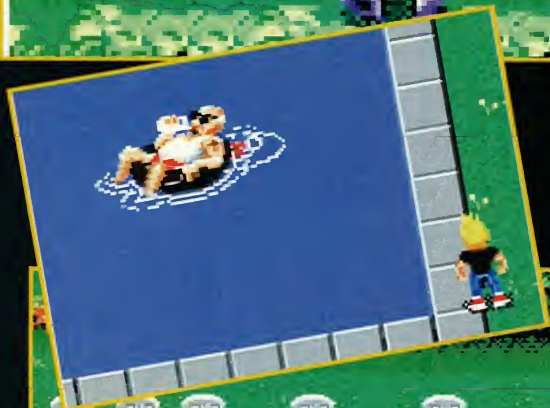


¡ UN PAR DE VOLUNTARIOS PARA VOLVERLOS A ENTERRAR !

Los ciudadanos no conocen la suerte de tenerte a ti. Hombre es cierto que a veces montas algo de escándalo, ¡sobre todo con tu Megadrive! Pon a prueba tu valentía y pasa a ser un héroe... ¡Eso te gusta eh! Para ello tienes un montón de armas, pistolas, bazooka, barrenos de dinamita, una cortadora de césped... ¡y un montón de trucos bajo la manga para atraer a los zombis en distintas dirección y volverlos a poner bajo tierra!

TODAVIA QUEDAN PERSONAS POR SALVAR...

Tu labor se ve facilitada por un radar que te indica en donde están las personas a socorrer. Todo lo que te queda por hacer es llegar hasta ellos lo más rápidamente



ZOM

Ate My I

MEGA FORCE 18

EDITOR : KONAMI

DISPONIBILIDAD : NOVIEMBRE 93

RIVE ■ MEGADRIVE ■ MEG

posible, con por ejemplo algunas llaves. En cualquier lugar, en la piscina, en un cuarto, en el jardín, en un

supermercado, en el interior de un castillo, tendrás un buen número de zombis pisandote los talones. Andan con los brazos extendidos, y se te tiran a la cara a la mínima de cambio. Otros agarran la segadora, podan algunos arbustos sobre la marcha y te transformarán en picadillo de carne en el momento más inesperado. Por si fuera poco, te esperan momias, platillos volantes, lobos, monstruos marinos, plantas viscosas, y bichejos de todo tipo.

BUSCAR LOS MONSTRUOS MAS CONOCIDOS

Como poco, hay que admitir el juego tiene una buena dosis de humor, y también bastantes sorpresas. Por ejemplo te encontrarás con Jason ! El numero de niveles no está mal ¡ Hasta 55! No te pierdas nuestro próximo Zapping...



ABIES

Neighbors



pre



■ MEGADRIVE ■ MEGAD

GAE



THOR				
	1: 1		2: 00	
	4: 0000		3: 00	
	4: 0000		2: 00	
THYRA				
	2: 00		3: 00	
	2: 00		4: 0000	
	3: 00		3: 00	
MERLIN				
	4: 0000		4: 0000	
	3: 00		1: 0	
	1: 0		2: 00	
QUESTOR				
	3: 00		0000	
	2: 00		0000	
	2: 00		0000	



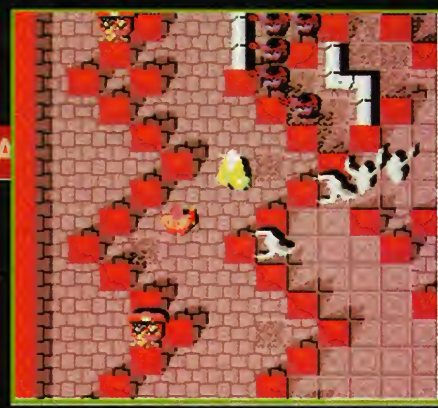
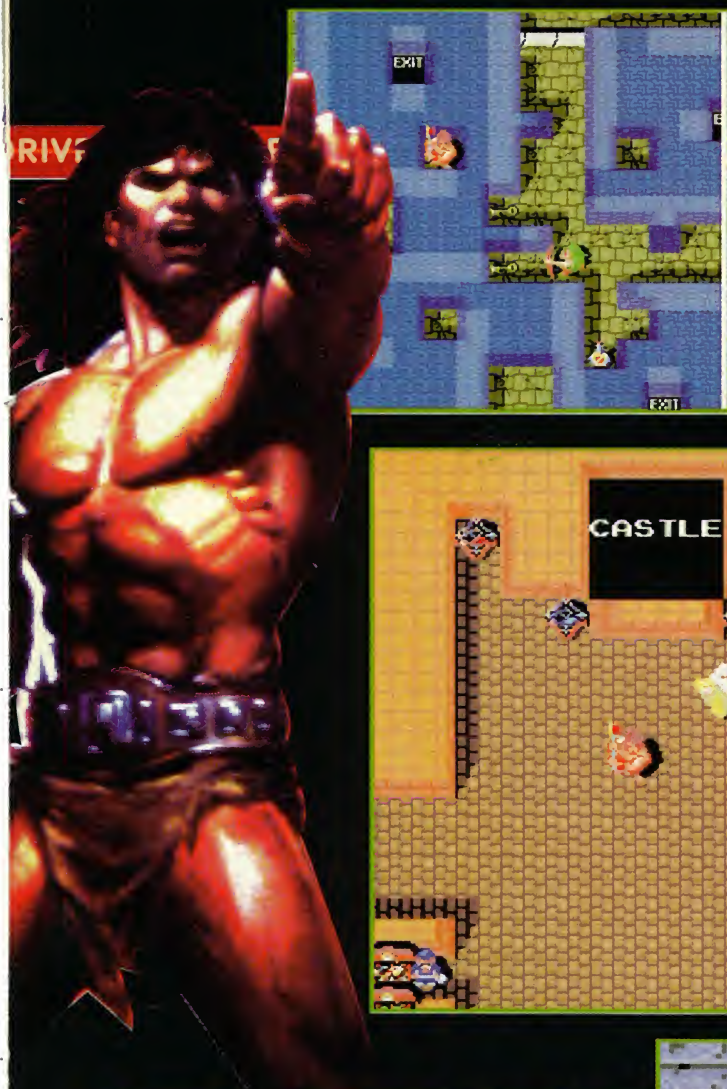
EDITOR: TENGEN

DISPONIBILIDAD: NOVIEMBRE 1993

En el mundo de Gauntlet existen numerosos misterios, oscuros e impenetrables, y tantas leyendas como te puedas imaginar. Cuando por fin se desvela un misterio de tal envergadura, este pasa a ser un auténtico mito que a su vez será contado por todos, y transmitido a lo largo de generaciones. Se convertirá en un mito que ocurrió en un tiempo perdido en los confines del mismo y acaecido una vez para siempre. Aquellos de vosotros que queráis realizar la hazaña, ir a desafiar al enemigo sin temor al peligro, y por el simple placer de la aventura, lograrán convertirse en lo que la gente suele reconocer como héroes y aventureros. Lucha por u propia leyenda...

MAGIA Y MISTERIO...

Hasta hoy nadie ha podido desvelar uno de los más profundos misterios. Este misterio, desde los comienzos del tiempo ha estado protegido por las viejas torres del castillo. El antiguo castillo está en un lugar muy, muy lejano, perdido entre montañas, y lejos de cualquier otro lugar habitado por los hombres. Está rodeado por cuatro grandes torres. Las defensas del castillo son mágicas e impiden el paso a cualquier intruso. Tendrás que romper el sortilegio para conseguir acercarte al castillo. Algunos cuentan, que en su interior hay un tesoro escondido. ¡Numerosos son los que han intentado



llegar, pero ninguno de ellos lo ha conseguido!

GUERRERO, WALKIRIA, BRUJO Y ELFO

Por primera vez desde hace siglos, un grupo de cuatro valientes aventureros han decidido atacar el castillo y desvelar su misterio. Armados hasta los ojos, (¡todavía más que hasta los dientes!), necesitarán mucha suerte y gran destreza para conseguir arreglarselas y vencer a ladrones, asesinos, hechiceros, demonios, guardas y fantasmas. Afortunadamente, encontrarán diseminadas en determinados lugares algunas vasijas con excelentes pociones...

GAUNTLET IV

**¡ INCREIBLE;
CUATRO JUGADORES !**

No pierdas el tiempo, y llama a tres amigos para jugar con o contra ellos. Podrás hacer o romper coaliciones durante el desarrollo del juego. Este super juego de aventuras, con 'scrollings' multidireccionales, te va a divertir y entretener un buen montón de tiempo, dado el número de enemigos que vas a tener que vencer....





GAME GE

"Hay ot

LA UNICA PORTATIL A TODO COLOR.

GRAN DEFINICION DE IMAGEN.

CONVERTIBLE EN TV.



GEAR

LA PORTATIL MAS

DESDE

15.900 PTAS.

AVANZADA DEL MUNDO



...pero no hay color."

Mientras otras siguen "verdes" para la acción, la GAME GEAR te acompaña a un mundo de aventuras con... ¡Más de 4.000 colores! ¿Cómo lo ves?

Si estás loco por ella, ¡Salte con la tuya! Nunca lo has tenido tan fácil. La portátil más deseada y con más juegos, a un precio que es una provocación : ¡15.900 Ptas.! (I.V.A. incluido).

Tú y tu GAME GEAR ¡al fin juntos!. ¿Quién te lo va a impedir ahora? Además te la llevas con "COLUMNS". Un juego para habilidosos con más de ¡¡100 fases!! Y si te exiges lo máximo con la GAME GEAR descubre

las nuevas configuraciones:

GAME GEAR.

¡¡Por fin te sales con la tuya!!



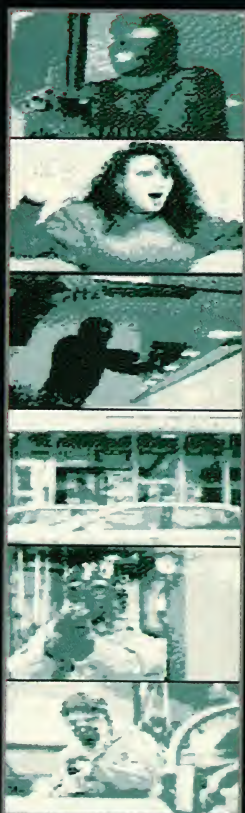
SONIDO STEREO.

MAS DE 150 JUEGOS.
VARIEDAD DE PERIFERICOS.

SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE

pre



LET'S START EN



EDITOR : KONAMI

DISPONIBILIDAD : NOVIEMBRE 93

Ya llevas varios años de entrenamiento, y has acabado satisfactoriamente tu formación como super policía. Por fin podrás implantar JUSTICIA y hacer cumplir LA LEY. Cuando tenías 14 años fuiste reclutado en el secreto más absoluto, para formar parte de un equipo de élite, unas fuerzas especiales destinadas a luchar eficazmente contra el bandalismo. En una palabra, tu objetivo será **ELIMINAR** la escoria de la sociedad.

ACTUAR BIEN Y RAPIDO...

Trabajando solo o con un compañero, tendrás que zafarte de situaciones más que comprometidas. Tu arma es ligera y manejable, lo que te permitirá tener una precisión excepcional. En único momento en el que estarás en peligro será mientras la

recargues, y esto ocurrirá a menudo; seis balas se tiran en un momento. Afortunadamente tienes un chaleco antibala. ¡Ten cuidado, ser rápido no significa liminar todo lo que se mueva! No mates a personas inocentes si es que quieres llegar a ser comandante alguna vez...

¡ CINCO INTERESANTES MISIONES !

En la primera operación te enfrentarás a ladrones de bancos. El tiroteo comienza en el mismo banco, mientras un montón de empleados corren despavoridos en todas direcciones. ¡La confusión es



DRIVE

IVE ■ MEGADrive ■ MEGADrive ■ MEGADrive ■ MEGA



RCEERS

total! Algunos son incluso utilizados como escudos humanos. Los bandidos aparecen de todas partes, dan volteretas por el suelo, y no dudarán en eliminarte. Con gran habilidad conseguirás a veces hacerte con sus armas. Por desgracia, consiguen es-

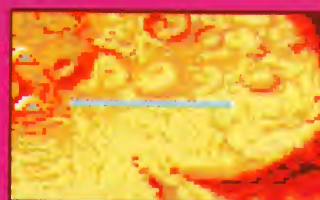
capar... El tiroteo continua

en la calle y finalmente detienes el camión de seguridad del banco. Te espera otra misión contra la peligrosa mafia china. Cuando llegues al barrio chino, se hecharán a la calle e intentarán apuñalarte. ¡Además también tienen armas de fuego! El enfrentamiento es sangriento, pero finalmente consigues contenerlos. Poco después, el comandante te enviará al aeropuerto en donde unos terroristas intentan secuestrar un avión y desde luego, no dudarán en lanzarte sus granadas.

UNA CAUSA NOBLE

¡Este juego sí que es de actualidad! Es importante saber, que se puede jugar en pareja, con el mando o con unas pistolas especiales. La decisión en el modo de jugar la tomas tú. La versión en cartucho no tiene mucho que envidiar a la que tenemos el placer de presentarte hoy en Mega-CD. Dentro de poco podrás leer la prueba a fondo.





El juego estaba todavía en fase de creación, cuando ya presentamos hace un par de números, algunos croquis y fotos del célebre Dune. Hoy ha llegado el momento de avanzar un poco más, de conocer la aventura. Déjate guiar sin dudar por el cambiante paisaje del desierto de Dune...

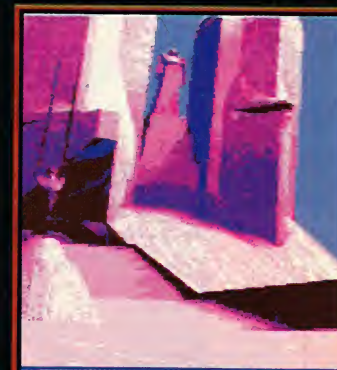
TUS PRIMEROS PASOS...

En Dune, el desierto cubre todo el planeta. No llueve nunca. También es conocido como Arrakis o "el planeta de la arena", y solamente en él se encuentra la sustancia más apreciada del universo: La especia. Los indígenas de Arrakis, los Fremen, viven escondidos en el desierto, y no se sabe cuantos de ellos hay. Tras una breve discusión con tu padre, el duque Leto Atreides y tu madre Jessica, tu (Paul) sales a la búsqueda de tu consejero, Gurney Halleck, que está en algún lugar del desierto. Para viajar te espera un Orithoptero (una especie de

helicóptero) que te conducirá hasta él. Se te han concedido desde hace poco tiempo, los derechos de extracción de la especia, y estás encargado de dirigir todas las operaciones. Has estado viajando varios minutos por el desierto, y una vez atravesada una cadena montañosa, llegas finalmente a Carthag-Tueg...

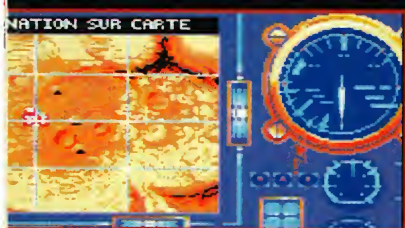
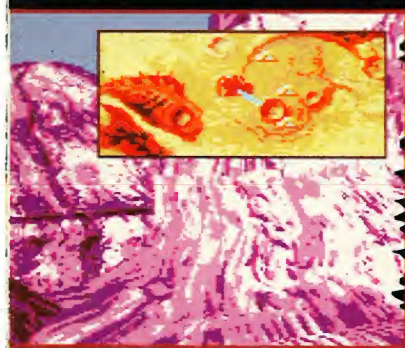
¡NADA MAS LLEGAR, COMIENZA EL TRABAJO!

Al lado de Gurney Halleck hay un Fremen, con un atuendo un tanto curioso. El "Destiltraje" es una vestimenta que han inventado ellos. Su tejido protege del calor y permite recuperar el agua de la transpiración del cuerpo. El agua reciclada va a parar a unas bolsas, desde las cuales puede ser de nuevo absorbida por un tubo. ¡Es esencial para poder sobrevivir en el desierto! Antes de partir, visitas otros dos lugares habitados por los Fremen y consigues convencer a algunos de ellos para que





GA-CD ■ MEGA-CD ■ MEGA-CD ■ M

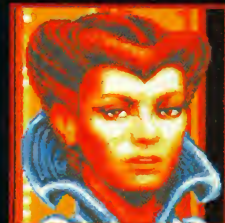


prospección y de la recuperación de las cosechadoras del cráter. Él acepta con gran honor la tarea encomendada.



¡ORGANIZACION ENORME!

Tu trabajo se ve facilitado gracias a un mapa Fremen, que indica las zonas en las que abunda la especia. Tendrás que organizar toda la extracción de especia. Será necesario modificar o ir a buscar las herramientas para la extracción. Puede que también tengas que organizar prospecciones y sondeos en le desierto, desplazar tropas, llamar a los gusanos, adiestrar a las tropas... En tus manos está la posibilidad de hacer de Dune un verdadero oasis...



trabajen para ti recolectando la especia. Tu interés por el destiltraje te ha llevado hasta un lugar al este de Carthag-Tueg llamado Tuono-Tabr, en donde consigues uno de ellos.

BUSCANDO COSECHADORAS DE ESPECIA...

En este último lugar descubres una cosechadora de especia, y te enteras de la existencia de otras en el centro de un cráter situado al nor-este. ¡Tendrás que recurrir a todas tus habilidades como navegante! Al regresar al lugar en el que está el único Fremen que no quiso trabajar para ti, (en Carthag-Timing), le pides que se haga cargo de la

Si tienes madera de 'Leader' o quieres aprender a ser un buen jefe, Dune está hecho para tí. ¡Pero puede que sea necesario aprender a hablar en Fremen!...



pre



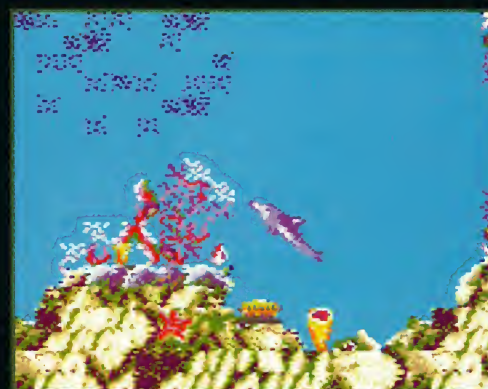
■ GAME GEAR ■ GAM



Ecco THE DOLPHIN

Los niveles de esta versión son los mismos que los de la versión en Megadrive, aunque como es lógico, la capacidad técnica no llega a alcanzar la calidad de detalle gráfico que tiene la versión de 16 bits. Volverás a encontrar el característico ambiente marino y su características de juego de aventura/acción. El juego te exigirá tan buen nivel de reflejos como de reflexión.

aire, lógico, hay que subir a la superficie, o también encontrar pequeñas burbujas de aire escondidas en las recodos de los laberintos submarinos.



Los cristales

El delfín se dirige con tres botones: 1,2 y Start. El botón Start te sirve para emitir una especie de onda que te permite dialogar con otros delfines, y a veces con otras criaturas submarinas. Esto te permitirá también obtener información de los cristales mágicos que se encuentran diseminados por los niveles. El único objetivo de estos cristales es el de poder ayudarte. ¡Ojea las divvvertidas..blubb fotos, mientras -glubglub- esperamos que aparezca el test!



Los dos niveles de vida...

El delfín que diriges tiene que salvar al mundo de un enorme desastre ecológico. Para ello, tendrás que vigilar dos niveles distintos de energía que corresponden respectivamente a la propia energía que le queda a Ecco, y su nivel de aire que no debe en ningún caso llegar a cero, salvo que quieras morir por asfixia. Para recuperar el nivel del



EDITOR : SEGA

DISPONIBILIDAD : NOVIEMBRE 93



BEEP...BEEP...

¿TRAMPAS A TI?



ROAD RUNNER

Este pendenciero coyote no sabe ganar sin hacer trampas.
Lo intentará todo con tal de atraparte. Piedras, robots, artimañas... ¡Va a por ti!
Demuéstrale por qué te llamas Correcaminos.
Zámpate todas las semillas que encuentres y si intenta seguirte...
¡Pon tierra por medio! Piérdete por túneles secretos
y pasadizos. ¡Acelera por un tubo!
Házte invencible, consigue vidas extra o ¡Supervelocidad!
Este juego va a levantar polvareda.

SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE

ROAD RUNNER. ¡Atrápalo en tu MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR.!
Y próximamente en MEGA DRIVE.

pre

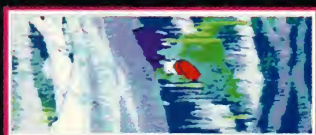


MEGA-CD



A-CD ■ M

El paisaje estaba quieto, inmóvil, como queriendo evocar una leyenda. Las largas extensiones de frescas praderas, peinadas por un suave viento del norte, respiraban tranquilidad, cuando repentinamente... Mirar detrás de ese árbol, parece que hay una persona que calza unos pequeños zapatos rojos. Es imposible reconocerlo, se mueve demasiado deprisa entre los árboles. Aquí está de nuevo. Pero si es nuestro amigo el erizo, ¡si es Sonic!



Su mirada es severa y parece precavido. ¿Que ocurre? Desde luego está en plena forma, no ha perdido nada de habilidad ni de rapidez. ¡Vaya deportista! Sus zapatos tienen alguna particularidad... Se inflan pulsando un pequeño botón, y le permiten rebotar de manera sorprendente, a la vez que avanza con gran seguridad. Subido al punto más alto, está oteando el horizonte, cielo y tierra, antes de lanzarse, más decidido que nunca sobre esa enorme esfera.



SONIC



Tras una difícil aproximación, consigue atravesar las últimas nubes y llegar...

EL REGRESO DEL DOCTOR ROBOTNIK

De todos es sabido, que cuando un sabio está loco, loco se queda. Ya entonces, se divertía a transformar adorables animales domésticos en auténticos monstruos mutantes. ¿Que ha inventado ahora?... Su obra maestra es desde luego este robot, llamado Metal Sonic (ver ficha técnica en el anterior número de Megaforce) que lo va a intentar todo con tal de



EDITOR : SEGA

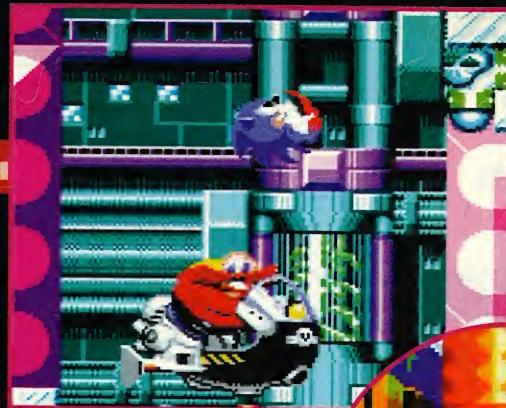
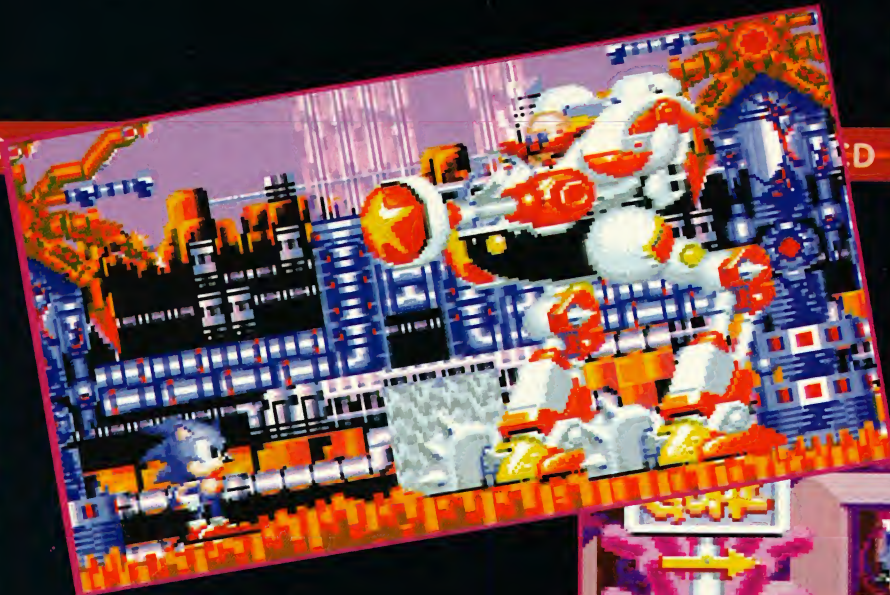
DISPONIBILIDAD : NOVIEMBRE 93

MEGAFORCE 30

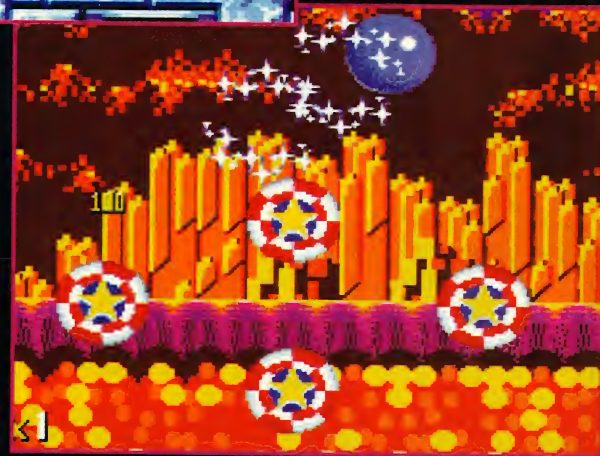
MEGA-CD

D

GA-CD ■ M



MEGA-CD



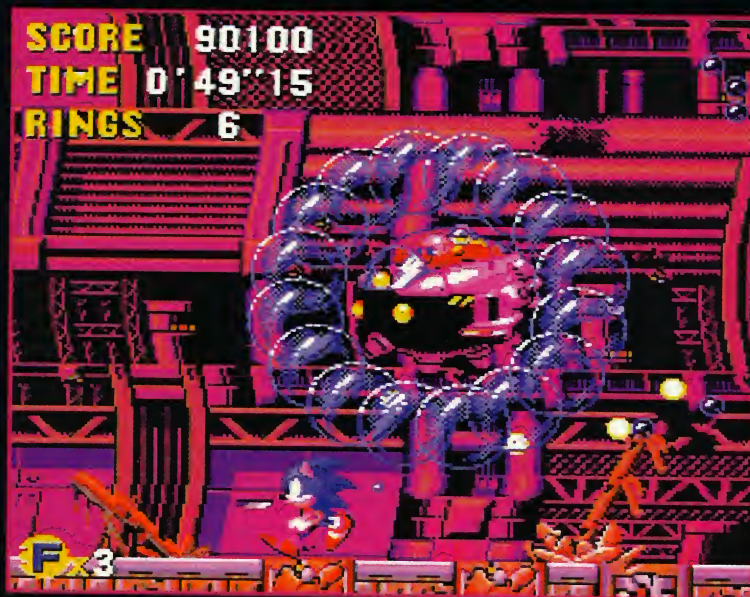
deshacerse de nuestro querido HGV (Erizo de Gran Velocidad). ¡ Osea, cuidado !

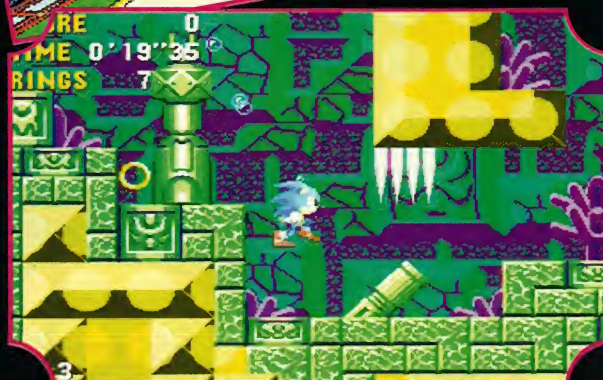
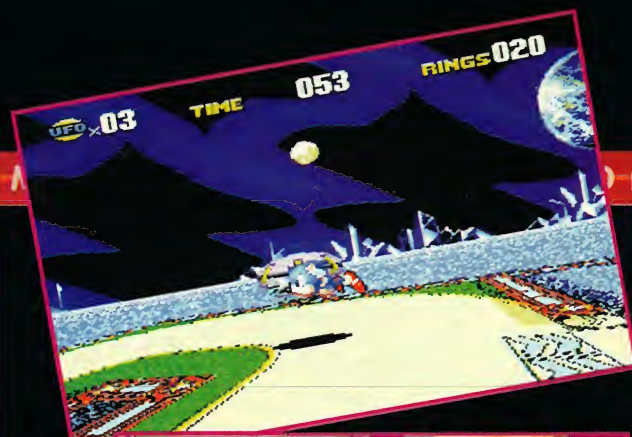
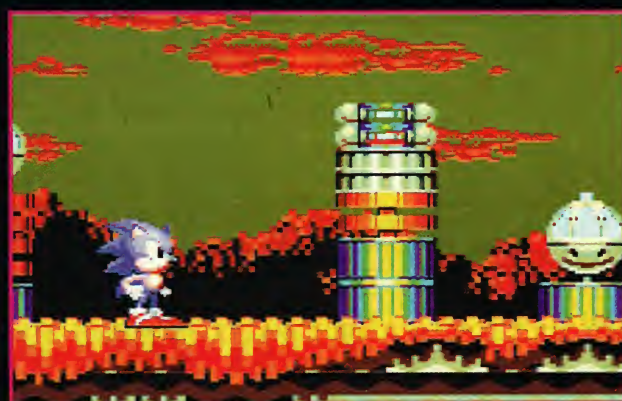
SE ACABARON LA VACACIONES, SONIC

Naturalmente, Sonic estaba de vacaciones, como a todos

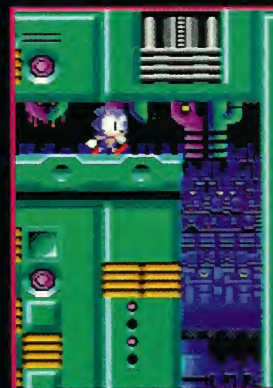
nos gusta estar.

Este año estaba en la playa tomando el sol y poniendose moreno. ¡ Así cualquiera tiene buen aspecto! Para mantenerse en forma no ha dejado de practicar la vela, el surf, y algo de pedaleo en compañía de su amigo Schmurz. Todavía estaba chapoteando en el agua, tubo, gafas y aletas incluidas,





una preciosa escena de amor, con una bella y adorable 'Soniquita'. Identifica a los monstruos, los recorridos acuáticos en los cuales tendrás que mantener la respiración el máximo tiempo posible (¡pero no demasiado!), y contempla el paisaje que te espera...

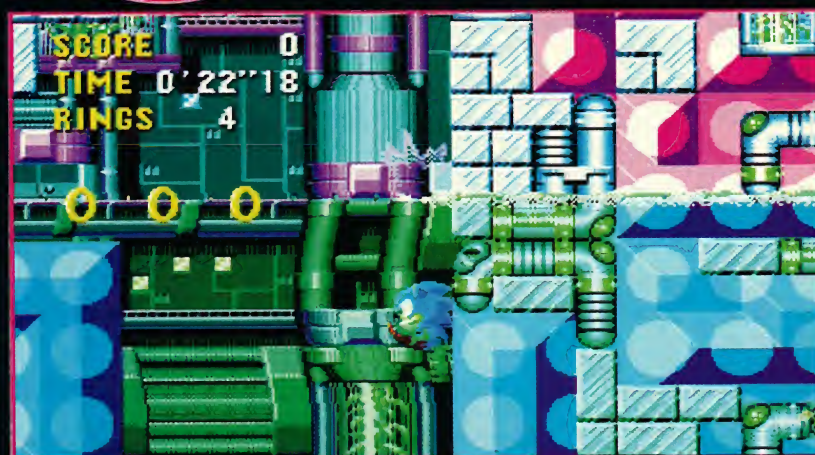


cuando ha recibido el aviso de alerta. Más rápido que la centella, ha cambiado el traje de baño de colores fluorescentes por su divertida vestimenta que a nosotros tanto nos gusta.



SONIC, A VECES GRANDE, A VECES PEQUEÑO

Para que no te enfries, mientras esperamos el Zapping, te dejamos algunas fotos tomadas por Sonic con su cámara. ¡Buscar aquella en la que Sonic es muy pequeñito y piensa que eso te puede llegar a ocurrir! Incluso descubrirás



SONIC CD





¡Jo,Jo,Jo!

Asterix

BUEEENO...

¡OBELIX!
¡VEN!

¡¡CON
MEGA DRIVE,
SI QUE DAN
JUEGO ESTOS
ROMANOS!!



¡OH NO!

!?!?

Toda la Galia está invadida por los Romanos...

¿Toda? Je, je, je. No contaban con nuestros 2 héroes, capaces de aplastar toda una legión a mamporro limpio.

Elige entre Asterix y Obelix y no te andes con contemplaciones. ¡Golpea! ¡Salta!

¡Agáchate!... Un traguito de poción y... ¡Más energía!

Pásmate con el Scroll Multidireccional y alucina con las imágenes digitalizadas sacadas del propio comic.

16 MEGAS plagados de la acción más frenética. Y una música original, fuera de serie.

¡Sálvese quien pueda!

Unitos



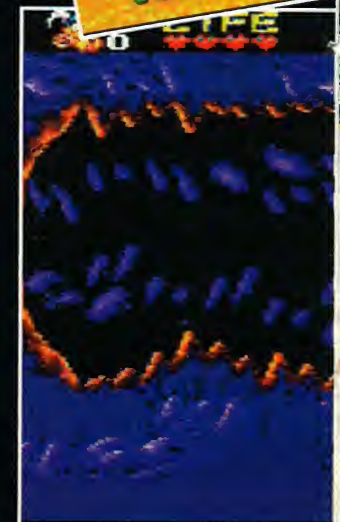
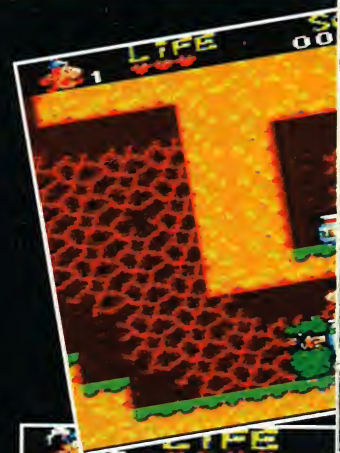
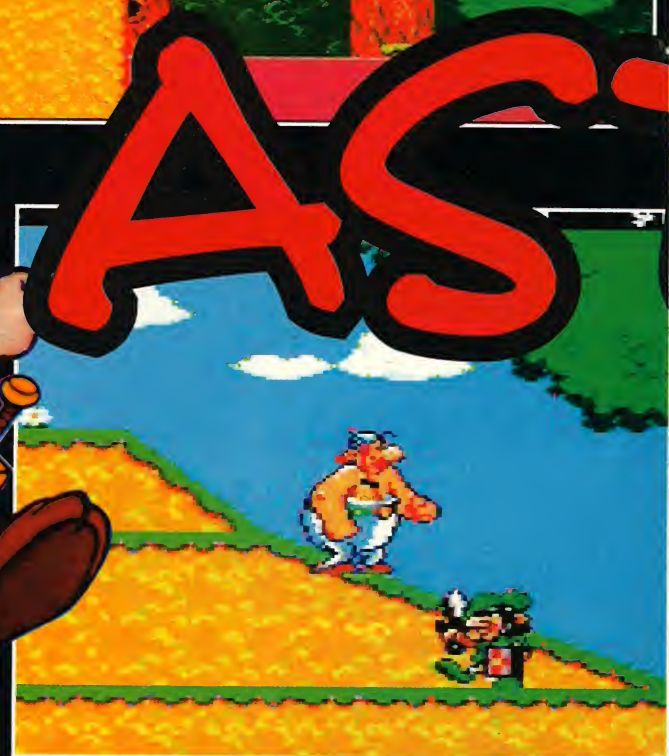
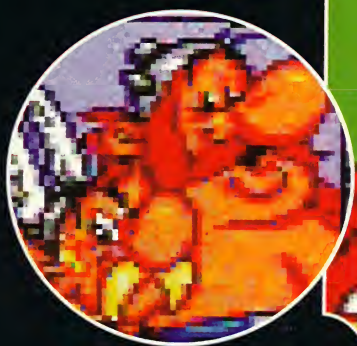
TAMBIEN DISPONIBLE EN:
MASTER SYSTEM II Y
GAME GEAR.

SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

pre



■ MASTER SYSTEM ■ MASTER SYSTEM ■ MASTER SYSTEM ■ MASTE



EDITOR : SEG A

DISPONIBILIDAD : NOVIEMBRE 93



Quién no conoce al héroe más famoso de los comics franceses? Está traducido a más de cincuenta idiomas, pero faltaba el que a nosotros nos gusta más: el lenguaje de los juegos. Sega nos lo pone fácil en esta segunda parte de este super comic, y en Master System.

¿Asterix u Obelix ?

Puedes escoger entre los dos personajes antes de comenzar el juego. Normalmente, en los juegos, estamos obligados a seleccionar un personaje, y a continuar con este hasta que se acabe la partida o en la pantalla aparezca 'game over'. Bueno, pues con este no. Podremos cambiar de personaje a cada cambio de nivel. Por ejemplo, podemos jugar con Obelix los tres primeros niveles, y luego pasar a Asterix. Ni que decir tiene que podremos descubrir cada nivel con Asterix y con Obelix para disfrutar plenamente cada pantalla.

¡Todo igual que en los dibujos animados!

Como es lógico, el juego está compuesto por todos los elementos famosos inventados por Uderzo y Goscinny: Hay Romanos disfrazados de cactus, otros que montan la guardia cerca de sus fortificaciones, etc. El grafismo utilizado en el juego es muy parecido al del comic. Como era previsible, existen marcadas diferencias entre nuestros dos héroes. Asterix es más rápido pero mucho menos fuerte, y tendrá que beber poción mágica para poder efectuar determinadas acciones. Por el contrario, Obelix es pesadote y lento pero posee una fuerza colosal. Los efectos de la poción mágica son permanentes en él, por culpa de una marmita, o algo así, eso me parece recordar...



TERIX 2



© 1993 Los editores albert rene/goscimny-uderzo



Los pequeños detalles

No nos queda más que añadir que los desplazamientos continuos son ilimitados, que se puede seleccionar uno de los tres idiomas al comenzar el juego, y que hay un montón de trucos simpáticos: Lobos escondidos en los pasadizos secretos, etc. ¡Que salga ya!



pre



■ MASTER SYSTEM ■ MASTER SYSTEM

■ GAME GEAR ■ GAME GEAR ■ GAME GEAR

EDITOR : VIRGIN GAMES

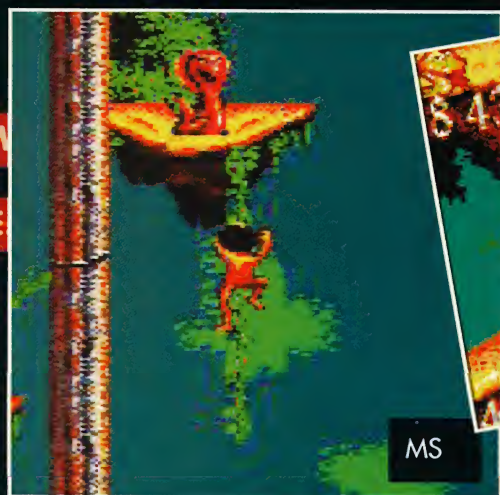
DISPONIBILIDAD : NOVIEMBRE 93



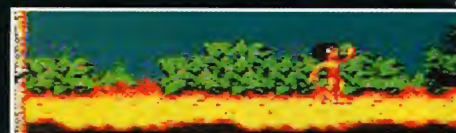
GG



GG



MS



S

eguramente recuerdes una novela de

Kipling, llamada el libro de la selva, que contaba la aventura de Mowgli, un pequeño niño abandonado en la jungla. Lo adoptaron y criaron los animales salvajes y vivió con ellos antes de regresar a la civilización. Lo que ahora te presentamos es el juego del libro de la selva, para el Master System y para el Game Gear.



persona los pudiera encontrar! Por ejemplo, en el primer nivel tendrás que encontrar ocho grandes diamantes. ¡Desde luego los niveles del libro de la selva son zonas de mucha riqueza!

Animaciones cómicas

No es raro que un juego sacado de un libro que ha inspirado a Walt Disney, tenga trazos de humor. Veremos monos alocados, colgados en sus lianas, y que a la mínima querrán lanzarte una lluvia de cocos. -Bastante duros por cierto-. También hay serpientes más dormidas que carracuca, y desde luego un sistema de 'sprites' de lo más divertido. El personaje principal

Dos niveles enormes

A lo largo del juego tendrás que ir coleccionando una serie de objetos que podrás encontrar escondidos en cualquier lugar, aunque por lo general no serán sitios de fácil acceso. ¡Que sería del encanto del juego, si cualquier



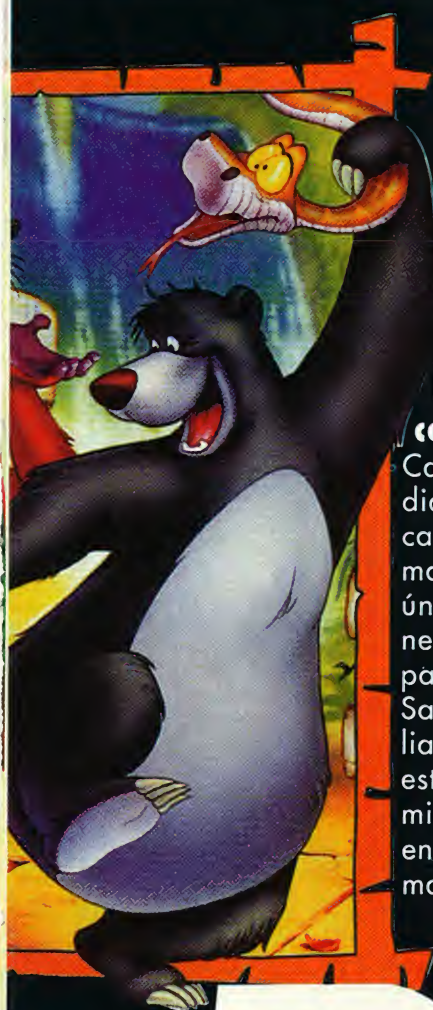
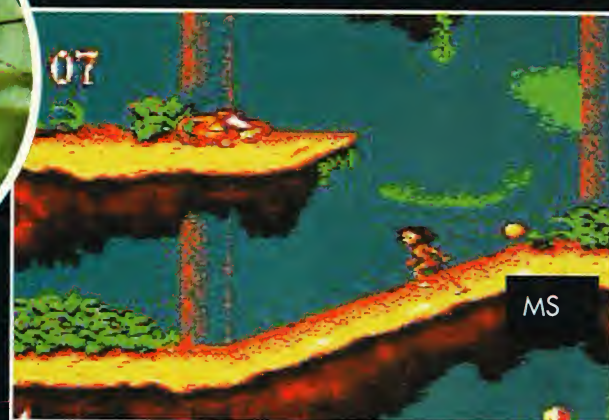
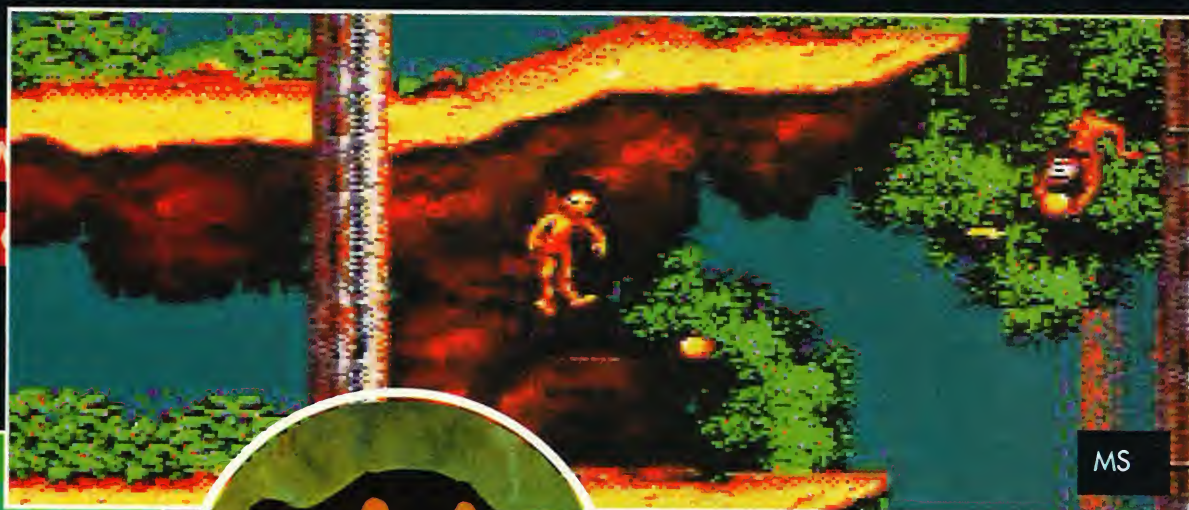
GG

GG

Jungle

MEGAFORCE 36





no desmerece en nada a este ambiente en clave de humor. La mayor parte de sus acciones son francamente divertidas: saltos, mordiscos, ataques...

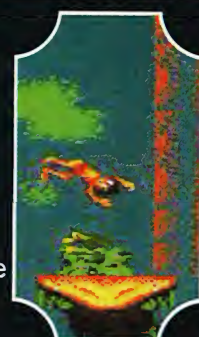
Encontrar la senda correcta...

Cada vez que encuentres un diamante, tendrás que buscar un camino para llegar a él. La mayoría de las veces es un camino único. Para cada diamante es necesario utilizar una técnica particular, si quieres conseguirlo: Saltos a modo de tarzán, saltos de liana en liana sobre un puente en estado ruinoso, saltos por lianas mientras repeles los ataques enemigos, uso de tabloncillos de madera que puedan bascular mediante un contrapeso (El



famoso sistema del tronco en el que en un extremo pones un contrapeso y en el otro extremo te pones tu), etc... En todos los casos, siempre hay una forma segura de llegar, aunque a veces no resulte

evidente el dar con ella. A veces se puede saltar de plataforma en plataforma mediante una simple liana o en otras ocasiones tendrás que intentar un montón de métodos distintos hasta que consigas tu objetivo. Tendrás que actuar con cuidado, ya que cuando se te acaben las vidas, tendrás que comenzar desde el principio.



e Book

Todos los personajes de Jungle Book son © Disney

MEGAFORCE 37



pre



MASTER SYSTEM ■ MASTE



Ya nos habíamos olvidado, no queríamos pensar en ello, pero desgraciadamente, aquí está de nuevo, y este juego nos anuncia de alguna manera su llegada: El invierno. De eso quiero hablar, y de sus gripes, los dedos paralizados por el frío, y todas esas molestias. Por el contrario, para los fanáticos de los deportes blancos, Winter Olympics será una buena sorpresa, y para los demás mortales un buen sistema de romper el sortilegio.

El principio del juego

El lado práctico del tema consiste en que prácticamente todas las pruebas, salvo las del ski de fondo y el slalom se juegan con la misma técnica. Para las otras dos, basta saber que todo consiste en llegar a

Winter Olympics

¡ Lleno de pruebas !

Te podrás dedicar a muchas disciplinas distintas: Ski de fondo con tiro con escopeta, slalom, bobsleigh, salto de ski, patinaje, etc... Las podrás practicar en distintas competiciones: regionales, nacionales, u olímpicas. No te descubro nada al decirte que con un poco de práctica conseguirás hacerte un hueco en los regionales, pero que en las olimpiadas... es distinto. ¡ Afortunadamente existe una modalidad del juego para poder entrenar a placer! Podrás jugar hasta con otros tres amigos simultáneamente. (Los turnos se reparten entre los cuatro).

pulsar los botón lo más rápidamente posible para conseguir velocidad, y luego pilotar. Por el contrario, para el fondo, hay que pulsar los botones en el momento correcto. Las prisas son mala consejera, no te anticipes si no quieres quedarte clavado en el sitio. En el slalom necesitarás algo de tiempo para hacerte con los mandos y aprender a controlar debidamente los cambios de dirección y tomar bien los palos. Este juego va a resultar de lo más apasionante...



Luge		
1	ARQUINIO	00:00:00
2	BRUNO	00:00:00
3	CHEN	00:00:00
4	DAVID	00:00:00
5	FRANCAIS	00:00:00
6	GERMANIA	00:00:00
7	HOLLANDIA	00:00:00
8	ITALIA	00:00:00
9	JAPON	00:00:00
10	RUSSIA	00:00:00
11	USA	00:00:00
12	CHINA	00:00:00
13	FRANCIA	00:00:00
14	GERMANY	00:00:00
15	ITALY	00:00:00
16	JAPAN	00:00:00
17	RUSSIA	00:00:00
18	USA	00:00:00
19	CHINA	00:00:00
20	FRANCE	00:00:00
21	GERMANY	00:00:00
22	ITALY	00:00:00
23	JAPAN	00:00:00
24	RUSSIA	00:00:00
25	USA	00:00:00
26	CHINA	00:00:00
27	FRANCE	00:00:00
28	GERMANY	00:00:00
29	ITALY	00:00:00
30	JAPAN	00:00:00
31	RUSSIA	00:00:00
32	USA	00:00:00
33	CHINA	00:00:00
34	FRANCE	00:00:00
35	GERMANY	00:00:00
36	ITALY	00:00:00
37	JAPAN	00:00:00
38	RUSSIA	00:00:00
39	USA	00:00:00
40	CHINA	00:00:00
41	FRANCE	00:00:00
42	GERMANY	00:00:00
43	ITALY	00:00:00
44	JAPAN	00:00:00
45	RUSSIA	00:00:00
46	USA	00:00:00
47	CHINA	00:00:00
48	FRANCE	00:00:00
49	GERMANY	00:00:00
50	ITALY	00:00:00

EDITOR : US GOLD

DISPONIBILIDAD : NOVIEMBRE 93

MEGAFORCE 38

pre



■ GAME GEAR ■

■ GAME GEAR ■ GAM

El fabuloso Cool spot ha llegado a la Game Gear, con muy pocas diferencias respecto a las versiones Megadrive o Master System. No existe la elección del nivel de dificultad y la pantalla de opciones se ha convertido en una pantalla de explicación del juego: Tendrás que avanzar de



comportamiento flemático inglés y la forma de ser de "Aldo Maccione". Podrás admirarlo a través de los distintos niveles del juego, todos distintos, aunque claramente orientados hacia la estructura de plataformas, ya que al fin y al cabo de esto trata el juego. Encontrarás un buen número de



nivel en nivel, buscando a tus homólogos. Estos no tienen tu libertad de acción ya que están desgraciadamente, encarcelados en jaulas. ¡Para liberarlos basta con que dispires a la cerradura!

¡ DIVERSION OBLIGA !

En la versión Game Gear, seguimos disfrutando del ambiente 'cool' que rodea al juego en la versión 16 bits. Volvemos a encontrarnos con la animación tan particular de este pequeño personaje que está a medio camino entre el



enemigos de muchos tipos, pasadizos secretos, bonus extras, etc...



EDITOR : VIRGIN

DISPONIBILIDAD : NOVIEMBRE

COOL SPOT

pre



EDITOR: VIRGIN GAMES

DISPONIBILIDAD: NOVIEMBRE 93

Virgin Games ha conseguido pegar muy fuerte con su Cool Spot en Megadrive. Ahora le toca el turno a todos los Segamaníacos y fanáticos de los buenos juegos de plataformas. Los afortunados poseedores de Master Systems no se sentirán abandonados con esta versión 8 bits de esta pequeña obra maestra.

¡Como en Megadrive!

Encontrarás, anunciados en un pequeño panel al estilo Far-West, exactamente los mismos niveles que en la versión 16 bits. Tendrás derecho a perderte por las cloacas, los barcos, la playa, o el desierto. Todo ello te permitirá codearte con un buen número de enemigos, como por ejemplo los mosquitos o los cangrejos. También te las verás con obstáculos como los clavos, los pozos sin fondo y otras sorpresas más.



MEGAFORCE 40



Busca la jaula...

En cada nivel tienes que encontrar una jaula en la cual está encerrado un pequeño personaje parecido al tuyo. Durante todo el recorrido, una pequeña mano te guiará a través de los múltiples caminos que tiene cada nivel. A veces llegan a ser auténticos laberintos tortuosos e inescrutables.

Un personaje muy simpático

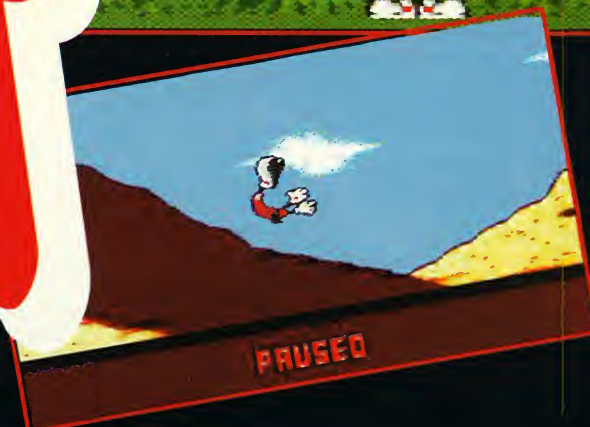
Lo primero que seguramente te llame la atención es el personaje. Esa pequeña bolita roja con gafas negras y dotada con una animación de movimientos que le dan una forma de ser que va desde el enfado a lo cómico:



Podrás tener los andares típicos de Aldo Maccione, y los saltos de un gran deportista... Cuando se aburre, se pone a jugar al yoyo. ¡Si no sabes que hacer, no te preocupes, él no se aburre jugando al yoyo!

¡Las fases de bonus!

Durante la partida de este juego de 4 mega está limitado el tiempo máximo. Intenta no perder tiempo. Si vas rápido te irá mucho mejor. Podrás pasar a fases de bonus y forrarte a puntuar. ¿Fabuloso no?



SPRT



TODO UN HEROE PO

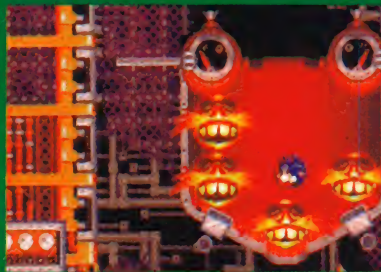
¡Crece la Sonicmanía! El héroe más admirado que jamás se ha visto en una Videoconsola, ataca de nuevo. Nuevas y trepidantes aventuras llegan a vuestras consolas con más sorpresas que nunca. Nuevos movimientos, nuevas

Unitros

SONIC THE HEDGEHOG SPINBALL



Si en anteriores aventuras de SONIC alucinaste con las fases de "pinball"... ¡Agárrate! ¡¡Todo un juego de "pinball" de principio a fin!! Con cantidad de sorpresas y nuevos superenemigos: gusanos mecánicos, plantas comedoras de erizos y un ejército de Roboctopus. ¡Que se preparen! SONIC está rebotado, y es peligroso.



MEGA DRIVE

SONIC THE HEDGEHOG CHAOS



Nuestro héroe busca algo desesperadamente. Las mágicas esmeraldas CHAOS que dan vida a su isla. Tendrá que viajar a un mundo paralelo y poner a prueba sus nuevos poderes: Super Ataque giratorio instantáneo y zapatos Supersónicos (Más que nunca). 6 fases de lo más trepidantes. ¡Van a saltar chispas!

MASTER
SYSTEM II
GAME GEAR





OR PARTIDA TRIPLE

armas, nuevos enemigos (incluido un doble cibernético)
y... ¡Hasta una novia que le hará perder
la cabeza! ¡Hazte el héroe!
Lánzate a la aventura con SONIC.
La Leyenda continúa.



MEGA CD



Toda la tecnología del MEGA CD y la magia de SONIC juntos en una aventura más allá del tiempo y el espacio.
¡¡Más espectacular, imposible!!
Enfréntate a la réplica cibernética de SONIC y rescata a su novia Amy de las garras de Robotnik. ¡Esto es otro mundo!



SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

pre



■ GAME GEAR ■

GAME GEAR ■ GAM



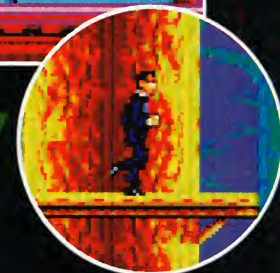
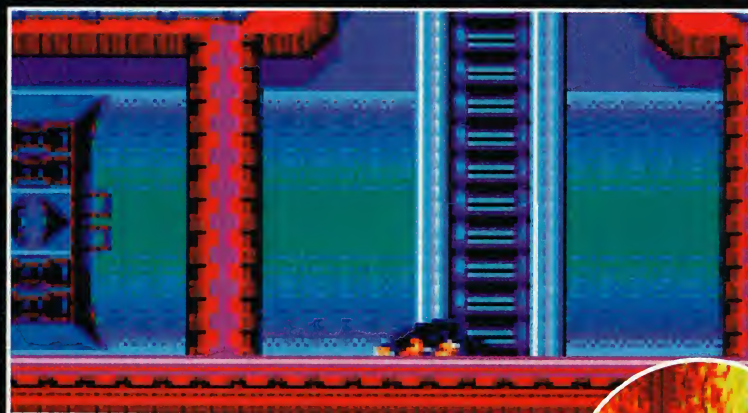
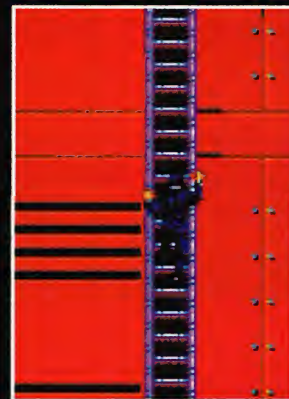
P

Para muchos de nosotros, cuando oímos la palabra espía, nos viene a la cabeza inmediatamente el nombre James Bond. Aunque el héroe de Ian Fleming le deba mucho al cine, no sería extraño que a partir de ahora le fuera a deber también a las consolas. Aunque es muy difícil hacer una adaptación completa de James Bond, se han conseguido guardar todos los elementos propios que definen un buen juego de acción.

Un héroe de smoking

Una de las características de James Bond, es desde luego la clase que tiene. Por esta razón, tu personaje será un héroe en smoking, conservador a ultranza

de las buenas costumbres incluso disparando, saltando o corriendo. Por la misma razón, se enfrentará en las bases enemigas a bandidos sin escrúpulos. Viajarás por grandes y complejas fortalezas repletas de peligrosos enemigos que tendrás que eliminar cuanto antes si quieres seguir avanzando en el juego. Los que quieran jugar a ser espías de primera, tendrán que estar atentos. ¡Este juego lleno de niveles con scrolling multidireccional va a dar mucho de que hablar!



James Bond

the Duel



MEGAFORCE 44

EDITOR : DOMARK

DISPONIBILIDAD : NOVIEMBRE 93

* MEGADRIVE *



LOS CODIGOS

Nivel 2 :	PMKDDDDDLGLLDLDDDDVD
Nivel 3 :	XBBLDLLLLLKDLDDDLND
Nivel 4 :	QMBGDLILLDBDLBDLDTG
Nivel 5 :	TMBKLLDDDLBGLDILLTV
Nivel 6 :	HMBVLLDDDLBKLLDILLTN
Nivel 7 :	VBBBPLLLDBBLDILLDQ
Nivel 8 :	YBBBMLLDLDBBPLDILLMQ
Nivel 9 :	HYBBTDLDDDBBMDLDDPD
Nivel 10 :	ZBBBTGLLLDBBTDLDDLNG
Nivel 11 :	NMBBTKDLDLBBTGDLDDNV
Nivel 12 :	XBBBTZDLDDBBTKLLDNT
Nivel 13 :	BNBBTZGLLLBBTZLDDLZM
Nivel 14 :	MHBBTZKDDLBBTZGLDLTM
Nivel 15 :	HNBBTZZLDDBBTZKDLRBR
Nivel 16 :	ZNBBTZZZGLDDBBTZZDDDDH
Nivel 17 :	PJBBTZZKLLBBTZZGLDDJ
Nivel 18 :	XZBBTZZBLBBTZZKLDDP
Nivel 19 :	ZZBBTZZQLLBBTZZBDDDT
Nivel 20 :	KXBBTZZQGLBBTZZWLDGM
Nivel 21 :	VJBBTZZQKDBBTZZQGDVM
Nivel 22 :	ZTBBTZZWZLBBTZZWKDTM
Nivel 23 :	HTBBTZZQZGBBTZZQZDMR
Nivel 24 :	GQBBTZZWZKBBTZZWGMZ

¿Como pretender olvidar algo tan de moda? ¿Algo que ya es un verdadero fenómeno de masa? ¡Un juego llamado Tiny Toon's! ¿Como olvidar un dossier sobre el segundo mejor juego de Konami? ¡Pero si ya está en la leyenda de Megadrive!

Desde luego nosotros no vamos a perder el tiempo y dejar pasar la ocasión. Para empezar, vamos a dar las soluciones de cómo realizar los diez primeros niveles. Durante el transcurso de todos estos, tendrás que buscar a tus amigos, y liberar a la pobre Babs, hecha prisionera por el terrible Montana Max! Vas a conocer montones de pasadizos secretos y cuevas escondidas. Después

de leer este dossier no existirán secretos para ti. ¡Por si fuera poco, te vamos a dar las palabras clave de todos los niveles! Así de fácil, y si a pesar de todo, no eres capaz de finalizar la partida... Cambia de afición, dicen que hace falta mucha mano de obra en el campo.



TINY TOON

Adventures

Buster's Hidden Treasure



Nivel 1

En este nivel no corres el riesgo de caer en ninguna trampa. Los enemigos que vas a encontrar son relativamente pacíficos. Bueno tampoco quiero decir que sean unos los niños de Dios, pero en comparación con los demás niveles... ¡Ya te enterarás!

Si en este nivel quieres divertirte un poco, te puedes marcar un 'sprint' hasta el final. ¡El único peligro con el que te puedes encontrar es el de algunas latas de conservas repartidas por el suelo!

¡En este sitio puedes obtener un buen número de zanahorias!

Si coger esta campana, aumentarás en una unidad tu nivel de energía.

Para evitar el camino inferior que está lleno de trampas, salta de plataforma movediza en plataforma movediza. Estas están en la cima de la primera colina.

Recoge esta vida extra. Es posible que no la necesites en este nivel, pero en los siguientes..., ¡eso es otra historia!...

No caigas en este foso si no quieres que los muros movedizos te hagan picadillo.

Cuando llegues a la cima de esta colina recibirás tu recompensa. Toca la campana para aumentar un poco tu nivel de energía. ¡La vas a necesitar!

En este nivel encontrarás dos Dodos. Si quieres acabar rápidamente el nivel, tendrás que tocar el del pasadizo subterráneo. Pero vete pensando en armarte de valor, ya que para alcanzarlo, hay que atravesar una zona plagada de pinchos y luego escalar la montaña.

Pega un salto sobre estos Bumpers para poder finalizar el nivel. Te ayudarán a alcanzar la colina de la derecha.

TINY

En este lugar andate con ojo, los conejos no están muy bien vistos.

Para acceder a la plataforma superior, que en principio es inaccesible, debes utilizar la roca que está debajo. Empujala para poder trepar por ella y alcanzar la plataforma. Allí hay algunos objetos que podrás coger.

Tu primer Dodo está aquí.. Tócalo para acceder al segundo nivel.

Humm... Empieza a ponerse interesante. ¡Una vida suplementaria nunca viene mal!

Nivel 2

Uff.. ¡Las cosas se empiezan a complicar! Desde el principio te vas a encontrar con un montón de fallas y muros que se mueven. Si te caes en una de ellas intenta salir rebotando por las paredes. ¡Si no lo logras de vas a quedar más aplastado que una tortilla! A la mitad del nivel hay un pasadizo secreto bastante largo. Salvo esto, no hay nada que te pueda fastidiar.

¡Saltando a la derecha de esta plataforma, llegarás a una gruta en la cual encontrarás un precioso corazón para tu colección!

No te distraigas y destruye las tres ratas que intentan atacar al Dodo. ¡Sería una pena verlo en peligro!



Nivel 3

Al comenzar este nivel tienes dos posibilidades: Pasar por el camino superior, o meterte en el subterráneo. Otro consejo, y esta vez en forma de refrán: Despacito y buena letra... Osea que vete por el subterráneo y luego continúa por la parte de arriba.

En este nivel vas a encontrar un buen número de pasadizos subterráneos.

Recorrelos atentamente. Si quieres un buen consejo; mira en todos los rincones.

Hay un montón de objetos

distintos. Para

acceder tendrás

que pasar sobre un

foso lleno

de

pinchos, y

entrar en las

cuevas. ¡Pero ten

cuidado, al mínimo

error la fastidiaste!

Utiliza toda tu habilidad



Utiliza el muelle para poder trepar la cuesta sin dificultad. Luego no podrás hacerlo.

Golpea la Mega bola que está en la parte superior de esta colina. ¡Ya no tendrás que temer a nada!

Lo que tienes ante ti es un corazón.

A la izquierda de esta plataforma podrás recoger un corazón.

Exactamente en este sitio serás agredido por cuatro cuervos. ¡Utiliza el arma secreta, y verán lo que es enfrentarse a una batería anti-aerea!

TINY!

Salta de plataforma en plataforma hasta que salgas de este nivel y finalices la etapa.

Para poder salir del subterráneo pega un brinco encima del 'bumper' y este te propulsará hasta la superficie.

Podrás conseguir un corazón situado a la derecha de este pequeño personaje.

Estás en el interior de Wakyland, el parque de atracciones más famoso del país de ACME. ¡En él, podrás aumentar ostensiblemente tu número de zanahorias!

Si quieres puedes salir del nivel toca este Dodo. Personalmente te aconsejo que continúes. Un poco después encontrarás un pasadizo secreto que te conducirá directamente a una zona escondida y llena de zanahorias.

Nivel 4

Un nivel más con pasadizos secretos. Afortunadamente sigue siendo muy divertido: Como si de un "skate-board" se tratara, podrás coger tu conejo preferido y embalarlo en las cuevas, saltar o incluso hacer algunas piruetas. En la segunda parte de este nivel, al igual que en el primero, te lo pasarás como en la montaña rusa.

Saltando hacia abajo y a la derecha del puente, recuperarás un bonus muy útil...



TOON





Nivel 5

Aquí está el primer chico. ¡Se llama Dizzy Devil y está bajo el control del científico loco que le colocó un casco con poderes hipnóticos! Sobre todo no ataques a Dizzy. Lo que has de hacer es saltar varias veces sobre el científico loco, ... ¡Y ya verás como se va a llorar a los brazos de su madre!

Aprovechate del 'bumper' para alcanzar la cuerda situada un poco más arriba.

Trepa por las ramas para alcanzar la siguiente cuerda.



Procura no caer en este foso. ¡Sería una pena. Te quedaría sin ver tantos niveles!...

En vez de tomar el camino inferior en el que podrías encontrar un montón de peligros, ve por la cuerda atada entre los dos árboles.

Si eliges el camino inferior, ten cuidado con las plataformas. ¡Estas se desploman en cuanto las pisas lo más mínimo!

Nivel 7


Desde que comienza el nivel, tendrás que atravesar este precipicio plagado de picachos. Te aconsejaría que no lo atravesases por vía terrestre. Vete mejor por el aire. Para ello verás que hay una cuerda tendida entre los árboles. En este nivel no hay más que una sola cueva secreta. ¡No te quejes, hay muchos juegos que no tienen ni una sola!

Incrementa un poco tu nivel de energía cogiendo el corazón situado en la copa de este árbol.


¡En esta cueva tendrás que estar muy atento! Las puntiagudas estalagmitas saldrán de repente sin avisar, y de la misma forma se volverán a esconder.



TINY



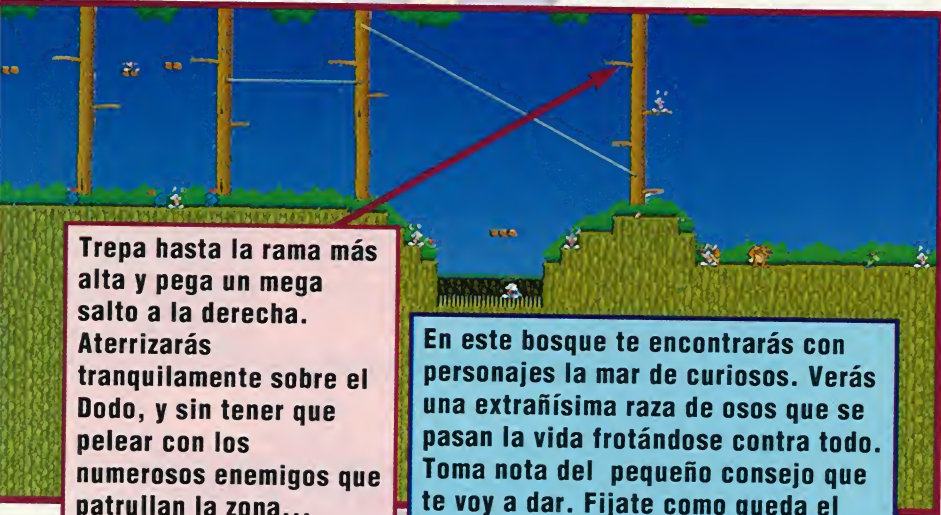
Ayudate con las cuerdas que encuentres atadas entre los arboles, para atravesar las zonas peligrosas.



Al pasar el muro te vas a encontrar una magnífica campana que te será de gran utilidad en el caso de darte un golpe demasiado fuerte.


Nivel 6

¡Este nivel comienza en un bosque más frondoso que la amazonia! Juega como Tarzán saltando de árbol en árbol. Puedes utilizar la numerosas cuerdas que encuentres para "volar" sobre las zonas complicadas.

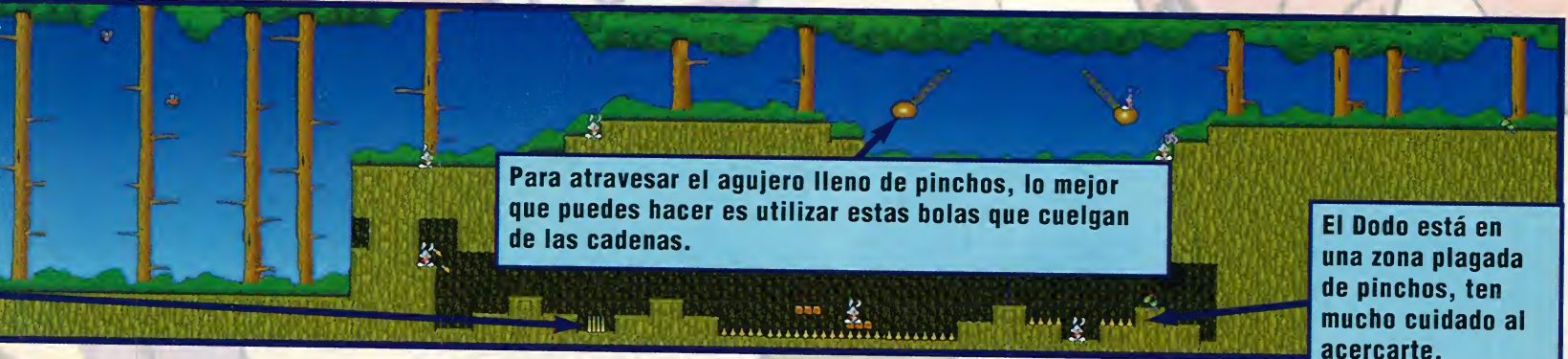


Trepa hasta la rama más alta y pega un mega salto a la derecha. Aterrizarás tranquilamente sobre el Dodo, y sin tener que pelear con los numerosos enemigos que patrullan la zona...

En este bosque te encontrarás con personajes la mar de curiosos. Verás una extrañísima raza de osos que se pasan la vida frotándose contra todo. Toma nota del pequeño consejo que te voy a dar. Fijate como queda el arbolito cuando se rasca un oso en su corteza. ¡Pues andate con ojo, porque la piel de un conejo es mucho menos fuerte que la corteza de los arboles!



Para atravesar el agujero lleno de pinchos, lo mejor que puedes hacer es utilizar estas bolas que cuelgan de las cadenas.



El Dodo está en una zona plagada de pinchos, ten mucho cuidado al acercarte.

TOON

Nivel 8

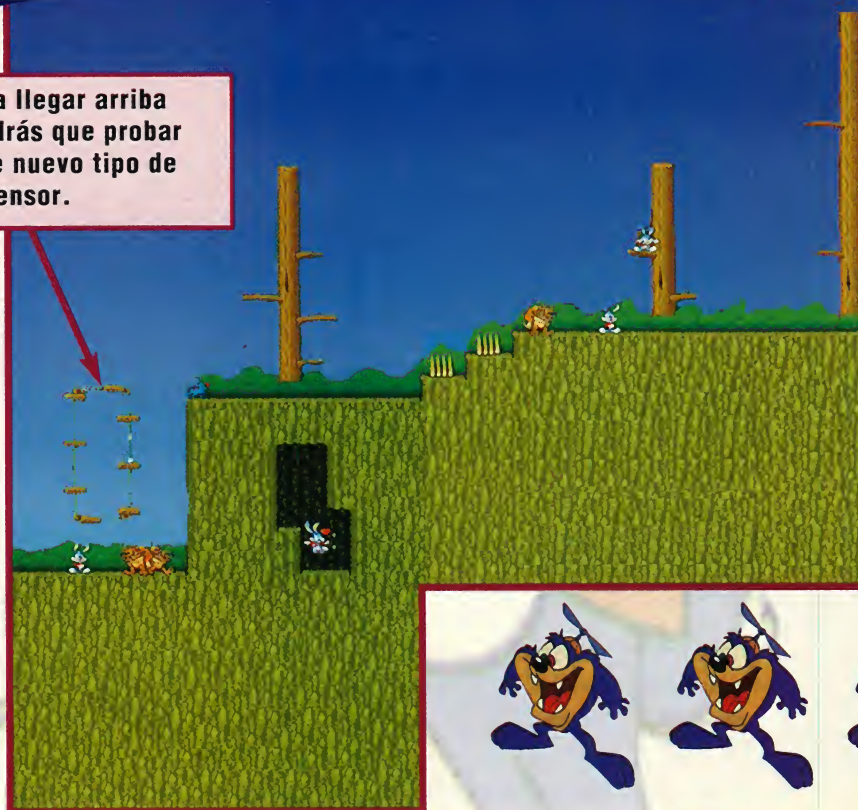
Otra etapa más de bosque. Prácticamente no encontrarás ninguna dificultad. Los enemigos están bastante desperdigados. Podrás encontrar varias cosas en las cuevas.



El plano del juego



Para llegar arriba tendrás que probar este nuevo tipo de ascensor.

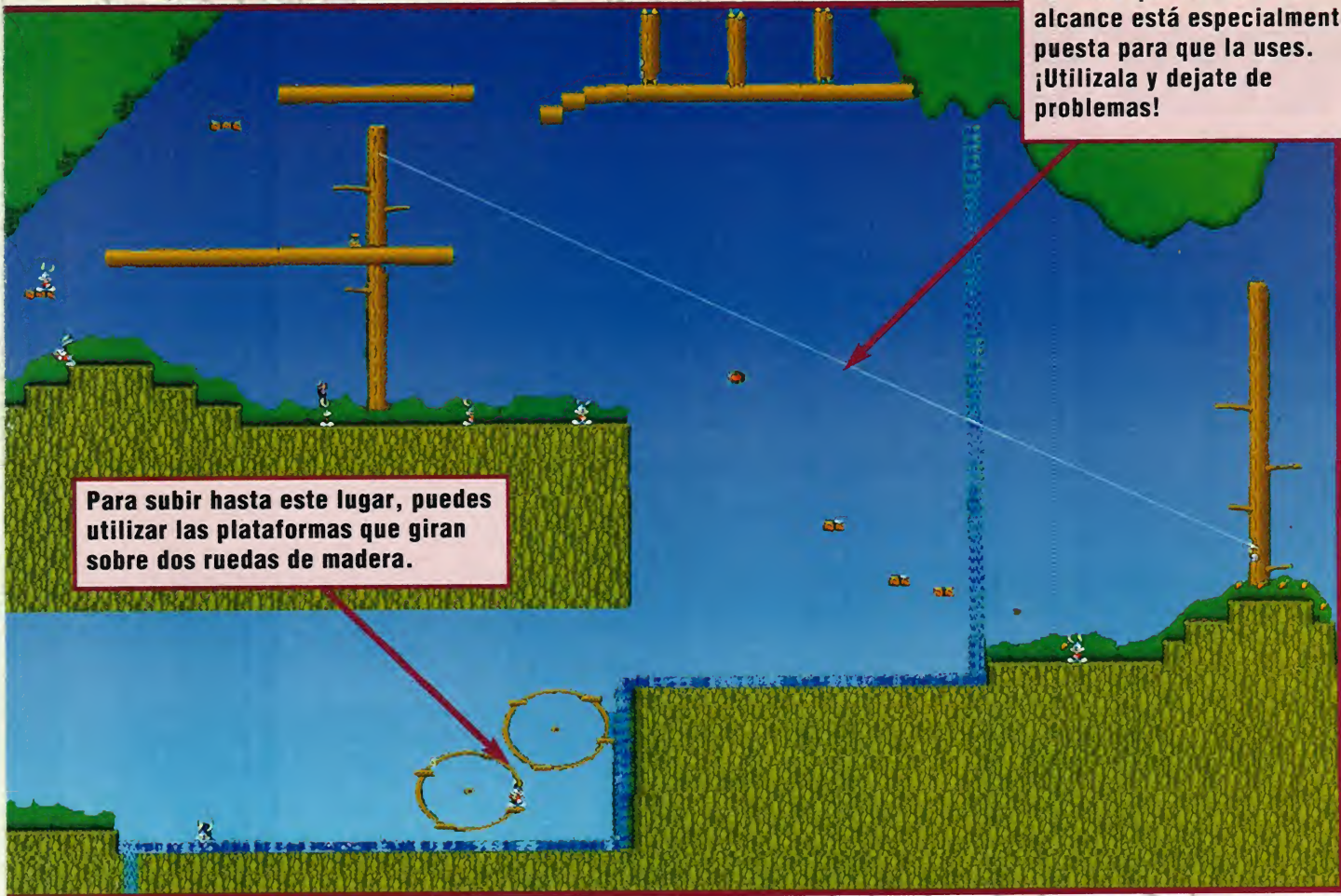


Utilízalo para atravesar este lugar plagado de pinchos.

Aumenta tu nivel de energía con este corazón.

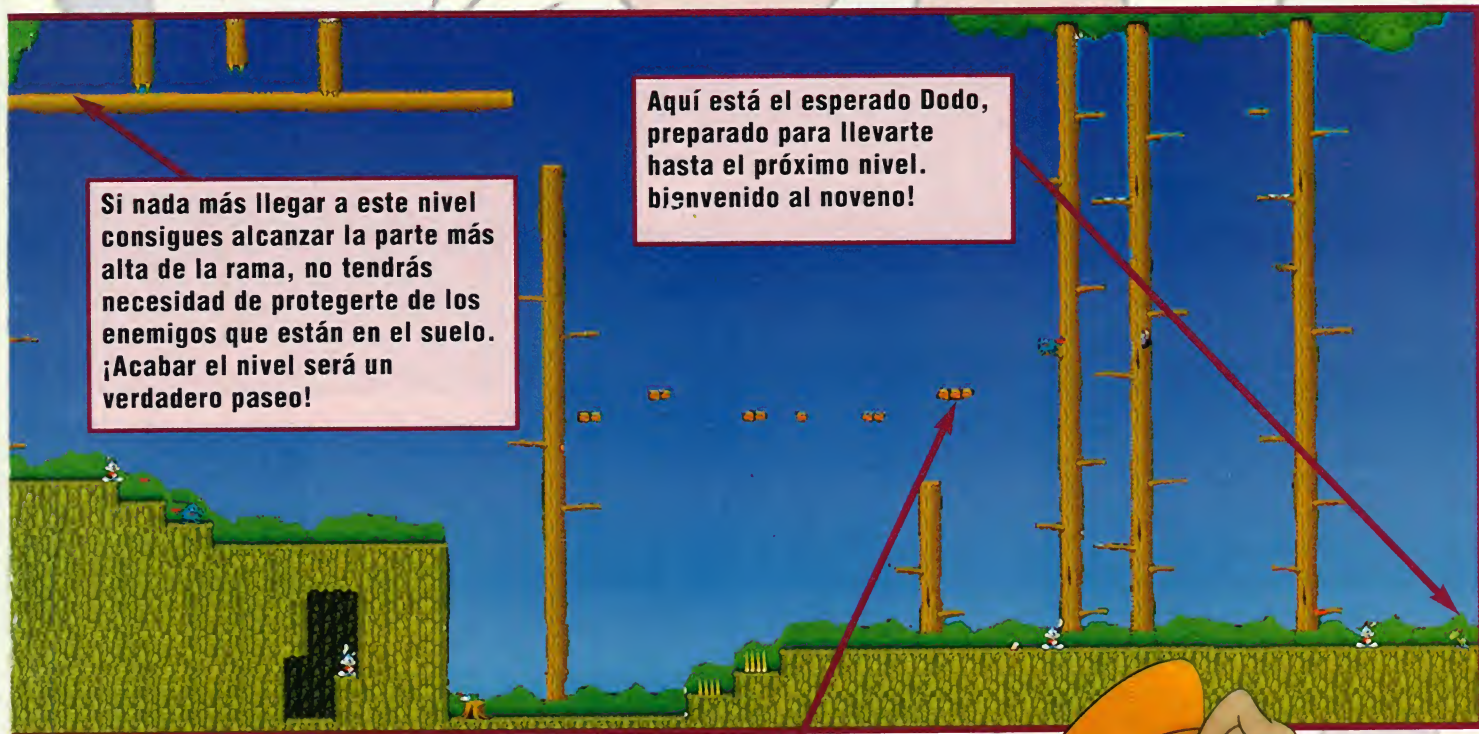
Si quieres puedes obtener una vida suplementaria en esta mini cueva. ¡Pero para llegar hasta ella, tendrás que chapotear en este río que trae algo de corriente! Ojo con la fuerza del agua. Si te despistas puedes acabar en el fondo del pozo. ¡Y como buen pozo que es, tiene una profundidad abismal!

TINY



La liana que tienes a tu alcance está especialmente puesta para que la uses. ¡Utilízala y déjate de problemas!

Para subir hasta este lugar, puedes utilizar las plataformas que giran sobre dos ruedas de madera.



Si nada más llegar a este nivel consigues alcanzar la parte más alta de la rama, no tendrás necesidad de protegerte de los enemigos que están en el suelo. ¡Acabar el nivel será un verdadero paseo!

Aquí está el esperado Dodo, preparado para llevarte hasta el próximo nivel. ¡bienvenido al noveno!

Si continúas con tu periplo de montaña, tendrás que andar y saltar por plataformas movedizas. Están puestas con muy mala intención, y al mínimo despiste te precipitarán al vacío.



TOON



Nivel 9

¡Y para romper con la monotonía, aquí tenemos otro nivel del tipo 'Bosques'!... ¡Lo que no está nada mal es que al final de este, llegamos a una etapa en la que los bonus y las zanahorias se encuentran por doquier.

Agarrate a la rama de este árbol para poder llegar a la inmensa rama de la derecha.

Emprende un largo descenso ayudandote con las plataformas.

Estás en la cueva que te lleva hasta el Dodo. Tienes que tener cuidado con los picos que sales horizontalmente de la pared.

Si quieres, en vez de coger el Dodo que te llevará al próximo nivel, puedes pasearte un ratito por Wakylant y hacerte con unos buenos bonus. ¡Nunca vienen mal!

Ten cuidado: Si por un descuido llegar a rozar uno de los Dodos por aquí desperdigados, te lanzarán al nivel 10 inmediatamente.



TINY

Lo mismo que con el nivel anterior. Para salir del río tendrás que utilizar las plataformas incrustadas en las ruedas de madera.

El Dodo está al final de la cueva. Como ya te comenté, es mejor darse una divertida vuelta por Wakyland.

¡En Wakyland puedes nadar y divertirte un poco en el agua. De paso, recoger algunas zanahorias más! ¿Porque no?

Nivel 9 Bonus

Si tomas el pasadizo secreto, aparecerás en el maravilloso mundo de Wakyland. Tienes que coger el mayor número de zanahorias y de objetos. No te distraigas ya que por el camino están diseminados varios Dodos. Si tocas uno de ellos sin querer, antes de que te des cuenta estarás en el siguiente nivel.

¡Te quedarás sin poder coger un buen número de objetos!

Si llegar al final del nivel sin haber tocado ningún Dodo, podrás coger dos objetos preciosos.

TOON

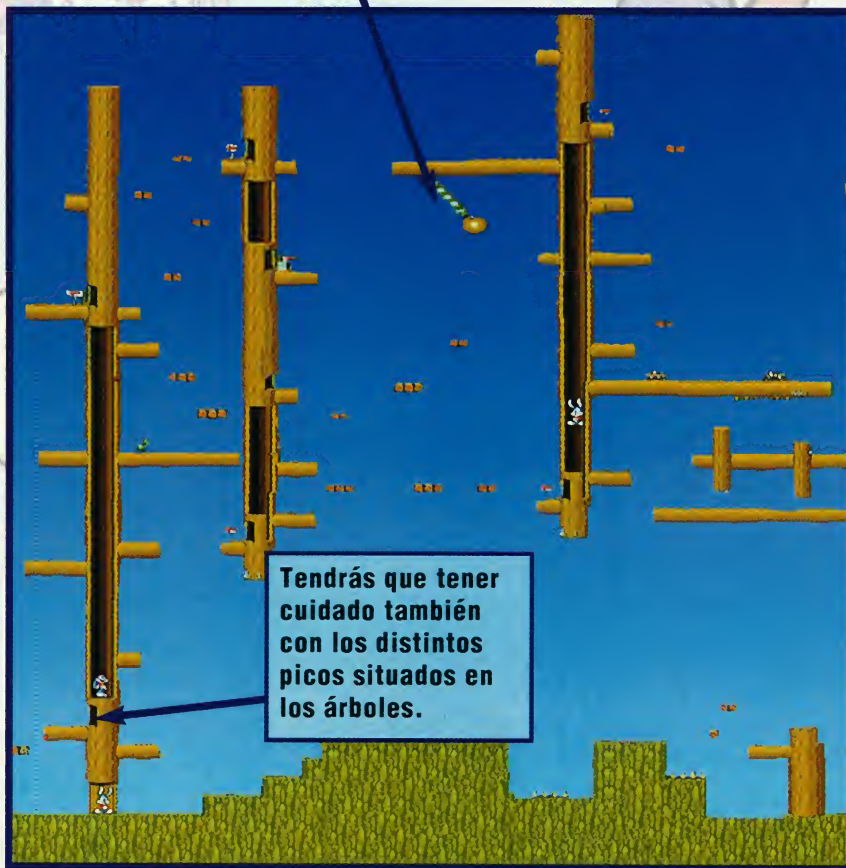
Nivel 10

Ya estás en el último nivel de la primera parte del dossier. Tendrás que viajar por este curioso recorrido pasando por varios troncos huecos que te acercarán al final de la etapa. ¡Ten cuidado! Cuando llegues a la parte superior del nivel un solo paso en falso te puede precipitar hasta el suelo del bosque.

¡Tendrás que comenzar de nuevo el nivel!



De nuevo tienes que saltar sobre una especie de bola atada a una cadena.

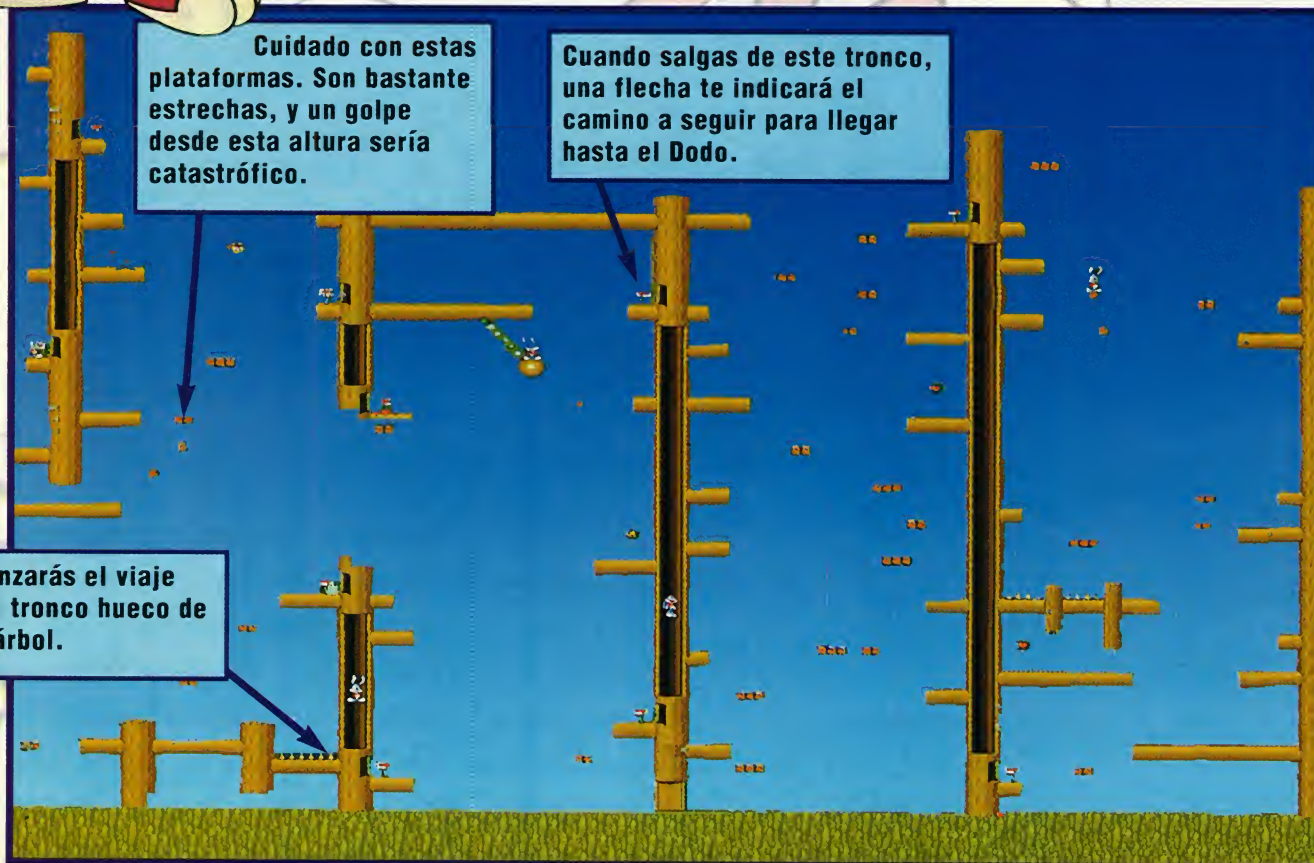


Tendrás que tener cuidado también con los distintos picos situados en los árboles.

Cuidado con estas plataformas. Son bastante estrechas, y un golpe desde esta altura sería catastrófico.

Cuando salgas de este tronco, una flecha te indicará el camino a seguir para llegar hasta el Dodo.

Comenzarás el viaje por el tronco hueco de este árbol.



Ya hemos llegado al final de esta primera parte del Dossier de Tiny Toon's en Megadrive. ¡Creo que en poco tiempo nos volveremos a poner en contacto con una segunda entrega!

**DOSIER REALIZADO POR
MANU Y DANBOSS**



¡LLEVATE UN MEGA-CD!

BASES PARA CONCURSAR

- MEGA FORCE concederá este mes un premio de 1 Mega-CD, cinco juegos de Master Sytem, Mega Drive Y Game Gear.

- Las preguntas deberán responderse correctamente.

- Quienes deseen participar en el sorteo no tienen más que llamar al 903 380 097 y responder correctamente a las preguntas y dejar su nombre, dirección y teléfono, así como responder a las preguntas que se le planteen.

- La recepción de llamadas comienza el 1 de noviembre y termina el 30 de noviembre a las 12 de la noche.

- Los ganadores del concurso se obtendrán aleatoriamente de entre todas las llamadas cuya respuesta sea correcta.

- El coste de la llamada, cuya duración no será superior a 3 minutos, corresponde a las tarifas oficiales que aplica Telefónica a este tipo de llamadas.

- El coste máximo de esta llamada será de 192 pesetas en horario diurno y de 132 pesetas en horario nocturno y fines de semana.

- Estos precios son válidos para todo el territorio nacional.

- Cualquier amigo que nos llame para participar en el concurso que tenga menos de 14 años, deberá tener la autorización expresa de sus padres. Se confirmará telefónicamente el listado de ganadores.

...Y un cartucho para tu consola

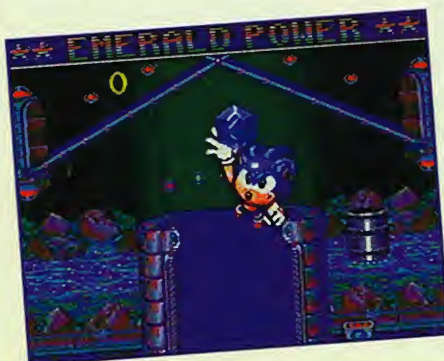
Este mes MEGAFORCE va a regalar un Mega-CD y cinco cartuchos para Master System, Mega Drive y Game Gear entre todo aquellos que sepan responder a estas "preguntitas".

Recuerda que cuando sepas las respuestas deberás llamar a la línea directa MEGAFORCE y dar las contestaciones y tus datos personales.

¡Anímate!

1 - ¿En Parque Jurásico con qué personajes puedes jugar?

- a) Doctor Grant
- b) Un dinosario
- c) Doctor Grant y un dinosario



2 - ¿Esta pantalla de que juego es?

- a) Sonic II
- b) Sonic Spinball
- c) Sonic CD

3 - ¿Cuántos niveles tiene el juego Aladdin?

- a) Treinta
- b) Dieciséis
- c) Diez

**¡24 HORAS
LÍNEA
ABIERTA!**



903 380 097

El precio de la llamada es de 64 ptas. por minuto en horario diurno y de 44 ptas. en horario nocturno y festivos.



GEN



Disney's Aladdin



Toda la magia de Walt Disney rebosa por cada uno de sus 16 Megs. Acción vertiginosa. Gráficos que rozan la perfección y animación sencillamente GENIAL, realizada por...¡¡Artistas del propio equipo de Disney!! Una aventura sin precedentes en un Videojuego y...¿Hay mejor consola para darla vida que tu MEGA DRIVE? Movimientos a ¡¡60 imágenes por segundo!! frente a las 24 de una animación normal. Son dibujos animados vivientes y tu eres uno de ellos.

Unitos



IAL



Aladdin



Vuela en alfombra mágica, usa tu espada y rebana a los guardianes del Sultán. ¿Y el genio? Tranquilo. Velará tus pasos desde lugares invisibles. ¡¡Házte el amo!! Apúntate al estreno más esperado de la temporada. Te dejará sin aliento.

"Uno de los juegos de acción visual más sorprendente del mercado."

"Una joya del Videojuego."

(Press preview)

PROXIMAMENTE EN:
MASTER SYSTEM Y
GAME GEAR.



MEGA FORCE 59

SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

Virgin Games is a trademark of Virgin Enterprises Ltd. Disney characters, artwork and music. © The Walt Disney Company. Academy Award is a registered service mark and trademark of the Academy of Motion Picture Arts and Sciences.



En Sonic Spinball algo fundamental es tener una cierta visión de conjunto para no perdernos.

¡Sonic se ha vuelto loco!
Va de un lado para otro, dando vueltas a velocidad vertiginosa, enrollado sobre sí mismo y golpeándose contra todo lo que encuentra... Rebota y rebota y cada vez que lo hace tu marcador de puntos aumenta un poco más.
¿Adivinas qué ha pasado? Pues sí, Sonic se ha convertido en una bola de un pinball, o flipper, o máquina del millón, o como quieras llamarla.

Desde luego, no es la primera vez que le vemos en un trance así, parece que es una de sus múltiples formas de combatir con su archienemigo el Doctor Robotnik. Ya en las primeras versiones de Sonic aparecía una fase que utilizaba el pinball como base. Después, con el resurgir de la pinball-manía entre los jóvenes, en la versión para Mega-CD esta etapa se ha

potenciado y hay un auténtico juego de pinball con Sonic...

Pero en vista del éxito, y dado que los fans de Sonic no se conforman con poco, al final nuestro héroe ha tenido que dar su brazo a torcer y ha accedido a protagonizar el pinball más loco y vertiginoso de toda la galaxia. Por suerte, nuestro héroe también es el erizo más rápido del Universo, de modo que con mucha



SONIC



pericia, algo de suerte y sobre todo mucha paciencia, conseguirá atravesar todos los niveles del juego y acabar con los monstruos que lo inundan.

Miles de obstáculos

Lo primero que destaca es un escenario repleto de elementos (como en las máquinas de nuevo diseño, esas que cuentan

con un montón de niveles uno encima de otro, con al menos dos o tres parejas de pulsadores y millones de obstáculos), que nada tiene que ver con la idea del pinball sencillito de dos mandos y media docena de elementos. En este caso, Sonic tendrá que ir subiendo por las sucesivas fases (el desplazamiento de la pantalla es en vertical, igual que si estuviéramos frente a un pinball larguísimo)

abriendo las puertas que le dan paso a cada una de las fases superiores. Para ello tendrá que tirar ciertos barriles, o golpear varias veces en determinados puntos... y así ir remontando de pulsador en pulsador hasta enfrentarse arriba del todo con el enemigo de fin de nivel, por lo general un monstruo horroroso que representa en una u otra forma al te-

Aunque en este juego no es fundamental hacer muchos puntos, nunca está de más intentar tener un buen palmarés.

rrible Robotnik. Ahora bien, si durante el camino no recoge todas las esmeraldas que necesita no tendrá acceso a la guarida del monstruo.



SPINBALL



Replay

MEGA DRIVE - MEGA DRIVE - MEGA DRIVE



Sonic debe tener mucho cuidado porque cuanto más alto llega más tremenda es la caída. A veces es imposible frenarle y Sonic cae desde la fase de arriba hasta la que hay al fondo y tiene que volver a remontar todo el camino -eso si no tiene la mala suerte de caer en las fauces de un bicho horrible que suele haber al fondo, a veces

sustituído por un mar de lava incandescente, o un lago de ácido-.

Un aspecto genial

Los gráficos están muy bien hechos y representan a la perfección los túneles, las flores de rebote especial, los hoyos de bonos, los resortes donde se rebota una y otra vez,



Para recoger la primera esmeralda hay que hacer blanco en dos dianas que hay en el centro.

los animalillos sueltos (de lo más molesto, ya que impiden una y otra vez que Sonic alcance su objetivo) como los loros... Todo ello a todo color, con una gran definición y, aunque parezca difícil conseguir claridad con tal cantidad de cosas, nada confuso.



Para abrir la tranquilla que lleva a las vagonetas podemos quitar los bidones o pasar tres veces por este pasillo.



Tras dar en las dianas se quitará el tapón del depósito. Ahora hay que subir hasta uno de los laterales, dejarse caer en el bidón y remar hacia el depósito para saltar dentro.



LAS VAGONETAS

Rrealizar correctamente el circuito de las vagonetas es fundamental para poder terminar el primer nivel ya que es la única forma de llegar a dos esmeraldas.

Replay

MEGA DRIVE - MEGA DRIVE - MEGA DRIVE

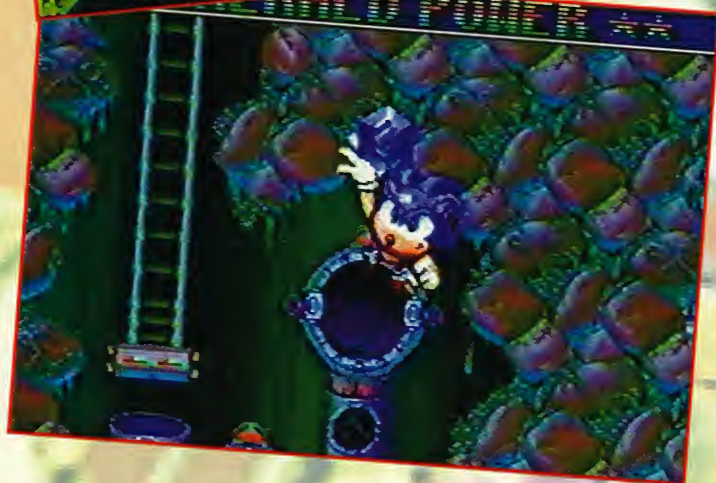
Las fases de bonos, a las que puedes acceder cuando acabas un nivel, merecen también algo de atención. Son un pinball de lo más sencillo, con un único "piso" y unos cuantos resortes donde rebotas (son del tipo "diana", así que van desaparecien-

do conforme les golpeas). La idea es que en esas "dianas" están encerrados diversos personajes (son amigos, por supuesto) y tenemos que liberarlos. Para que la cosa no sea tan fácil hay un Robotnik incordiando por mitad del pinball, impi-

En el segundo nivel hay que tener mucho cuidado justo al principio porque resulta muy fácil caer directamente fuera.

VIAS Y ESMERALDAS

Una de las mayores dificultades del juego en sus primeros niveles estriba en los circuitos que llevan a las esmeraldas pero que se cierran al mínimo error.



DRIVE -



diendo que Sonic llegue a los resortes, pero puede llegar a ayudarnos si nos aprovechamos de él para rebotar repetidamente en las "dianas".

BOSS DEL PRIMER NIVEL

Arenal, 8 • 1ª Planta. Local 21 • 28013 MADRID
Apdo. correos 28.272 • 28080 MADRID

PEDIDOS ☎ 523 23 93

SEGA MEGADRIVE

Aquatic games	8.490	Mortal kombat	9.990	Hockey 93	7.990	Asterix	9.990
UDX attack	7.990	Landstalker	10.490	Hook	8.490	Hip! Mocley 93	4.990
Adap Cuatro Jug	5.000	Terminator II	6.990	Bulls Blazers	9.990	Tinytoons	6.990
Batman returns	6.990	James Bond	7.990	Amunting	9.490	Ultimate soccer	Consulta
Porque jurásico	9.990	Superman	7.990	Alodin	9.990	Milamachines	7.990
Mickey y Donald	6.990	Zombies	9.990	Tyrants	4.990	Phantasy Star III	10.450
Mhl 94	9.900	Street fighter II	11.330	Road Busters	4.990	Amazing tennis	9.490
Ghostbusters	3.990	Shining Force	9.990	Super thunderblade	3.990	Lotus turbo	6.990
Space Harrier II	3.990	Gynoud	3.990	Italia 90	3.990	Spotter house II	6.990
Super hana on	3.990	Lemmings	6.990	Dinosaurs for Hire	7.490	Predator II	5.990
						Teco soccer	8.490

SEGA MEGA CD

Batman returns	9.300	Prince of Persia	9.300
World chit	9.300	Night trap	9.300
Black hole assault	Consultar	Letha enforcers	9.300
Sonic CD	9.300	Kris Hoos (USA)	9.000
Final fight	9.300	Dracú (USA)	9.900
Jurassic park	Noviembre	Indy	Noviembre
Afterburner III	Consultar	Indy. Fcde Atlantis (USA)	11.990
Robo eleste	9.300	Hook (USA)	9.990
Time gal	9.300	Wonder dog (USA)	9.990
Juagar X1220	9.300	Adapcador juegos USA	8.990

SEGA GAME GEAR

Aerial assault	8.190	Jurassic park	5.990
Devilish	5.190	Sonic Chaos	5.990
Leader board	4.490	Marble Madness	5.190
La sirenita	5.190	Terminator	5.190
Talespin	4.990	Out Run Europa	5.190
Hollyfield boxing	5.190	Space Harrier II	2.990
Shinobi II	5.190	Foreman boxing	5.190
Lemmings	5.190	Spiderman II	6.990
Tom y Jerry	5.190	Mortal combat	6.990
Mickey Mouse II	5.190	Tazmania	5.190

Precios válidos salvo error

CLUB CAMBIO JUEGOS: MEGADRIVE/SUPER NES USA 1.500 Pts. SUPER NES PAL 2.000 Pts.
NES/MASTER SYSTEM/G. GEAR 1.500 Pts.

MEGAFORCE 65



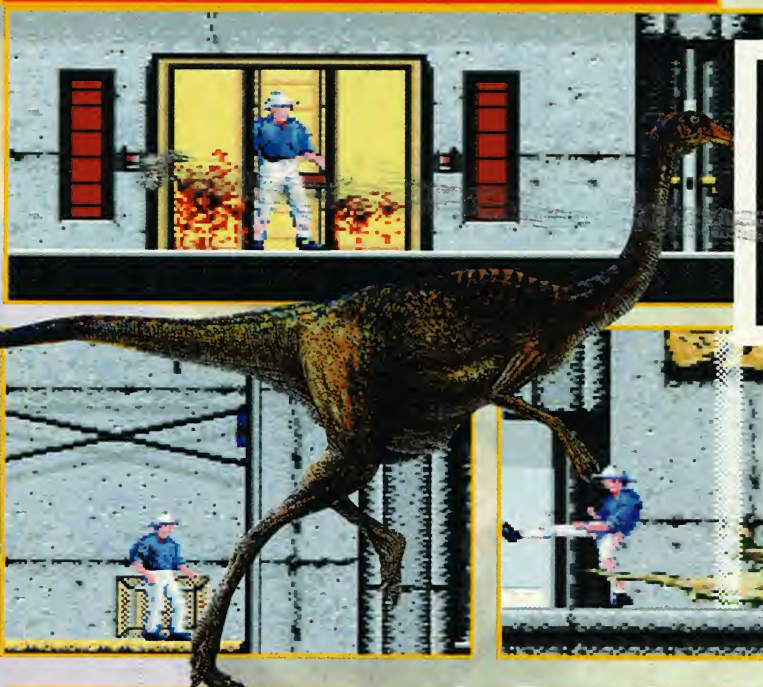
APPING ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■

Por fin vas a poder degustar dinosaurio en el desayuno! A no ser que sean ellos los que desayunen, y no precisamente dinosaurio... Han aparecido tal número de ellos, que están por todas partes. En cuanto te despistes intentarán trocearte para preparar jugosos canapés. Son tan grandes y tienen tanta fuerza, que aguantan un buen rato antes de adormecerse por el efecto de tus dardos tranquilizantes, y lo que peor es que siempre vuelven a despertarse... Desconfiar es fundamental si quieres seguir vivo. ¡La verdad es que el combate no es justo, si lo único que puedes hacer es adormecerlos! Me dan ganas de convertirme en dinosaurio, pasarme a su bando, y venga, a tragar a todo lo que se me ponga a tiro... Independientemente del campamento en el que estés, recorrerás toda la isla descubriendo lugares insólitos. Te quedarás boquiabierto ante tal cantidad de maravillas. Acepta el miedo y asume el peligro para comenzar un combate mítico.



- 1) La jungla
- 2) La central eléctrica
- 3) El río (solo Grant)
- 4) La gasolinera
- 5) El cañón
- 6) El volcán (solo Grant)
- 7) El centro de visitas turísticas
- 8) ¿Sano y salvo?

El centro de visitas turísticas. Tira desde el punto en el que está atada la cuerda y haz caer la caja. Abre las puertas a patadas, utiliza los ascensores...



En el río. Tendrás que abandonar tu barco y coger otro. ¡Te acaban de comer! De ti solo han dejado el sombrero.

COMENTARIO

Si comparamos este juego con por ejemplo Aladdin, la única palabra que se nos pasa por la mente es 'decepción'. La animación es insípida, los movimientos del profesor Grant son rígidos. ¡Hay gestos con los que parece que el importante paleontólogo se mueve con patas de palo! La colisión de 'sprites' no es tampoco de lo mejorcito del juego. Hay que decirlo todo. De forma global, una vez asumidos sus puntos débiles, el juego goza de un ambiente animado. La acción es muy buena, y se debe a la belleza de los dinosaurios digitalizados, que permiten que Jurassic Park pase el examen sin problemas. Uno de los puntos fuertes es su música, que recrea el ambiente prehistórico mediante un tono frío, parecido al que encontramos en la película (¡Pues sí! ya la hemos visto, y no hace mucho.) La elección del héroe que encarnamos está muy lograda: Cazar o ser cazado, he allí el dilema. Estar en el pellejo del Dr. Grant, o en el de este pedazo de sauro, el infame dinosaurio Raptor. ¿Quieres un buen consejo? ¡Quedate con Dinol...

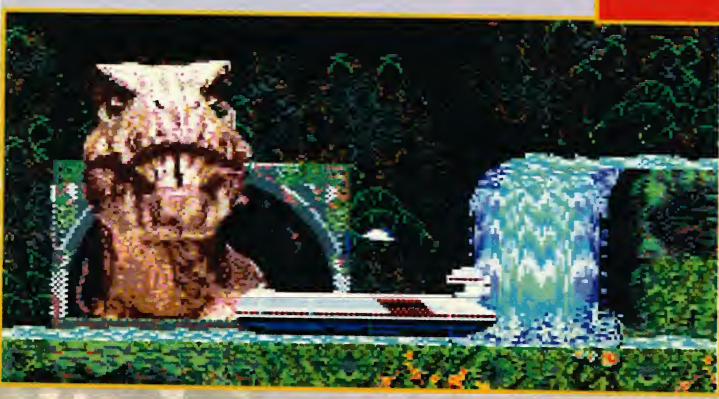
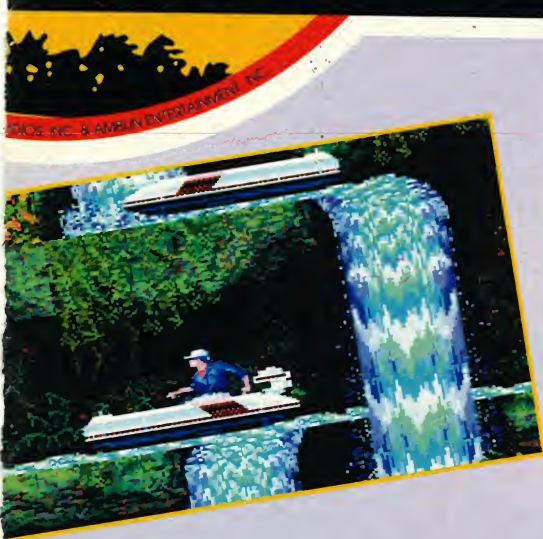


MEG

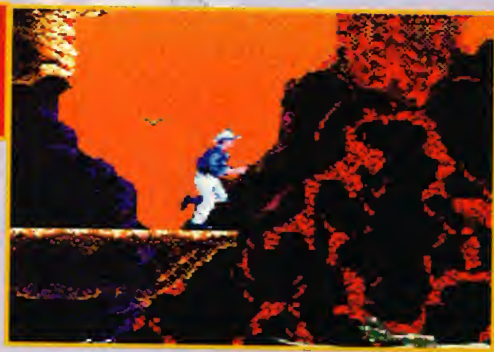
LAS ARMAS DEL PALEONTOLOGO GRANT
 ¡No todas las armas son iguales ante el enemigo!. Debes seleccionar la correcta entre las que tengas a tu disposición. Estas son: El dardo tranquilizante de dosis débil, el dardo pero con dosis fuerte, el cañón de descargas eléctricas con ajuste de tres potencias, granada de flash luminoso para desorientar, granada percutora para inmovilizar, granada de gas paralizante, y cohete paralizante de dosis extra.



DINOSAUR PARK



¡El cañón! Salta de falla en falla en dirección a los volcanes.



¡Es casi más divertido meterse en el pellejo de Raptor y no dejar títere con cabeza, incluido la del Doctor Grant!



El volcán. Desciende por las paredes arrastrando tus posaderas, hasta encontrar la entrada del centro de visitas turísticas.



* MEGADRIVE *

SONIDO



Un buen ritmo musical que te transfiere rápidamente a la historia.

GRAFICOS

Demasiado oscuro, demasiado liso, y no muy original.



ANIMACION



Una copia del Flash Back pero en malo. Los movimientos del Dr. Grant dejan que desear.

MANEJABILIDAD

Mala respuesta del mando, aunque al menos podremos controlar.



PLATAFORMAS

EDITOR : SEGA
 TAMAÑO DEL CARTUCHO : 8 MB
 GENERO : PLATAFORMAS
 DIFICULTAD : DIFICIL
 NIVELES DE DIFICULTAD: 3
 NUMERO DE NIVELES : 7
 NUMERO DE JUGADORES: 1
 PASSWORDS : SI
 CONTINUAR LA PARTIDA : NO

- ↑ + Buena música ,sintoniza con el juego.
- + Ser el dinosaurio Raptor y comer gente
- + cantidad de niveles en el juego.
- Mala colisión de 'sprites', nula manejabilidad
- Grafismo indescriptible
- ↓

80%

APPING

■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ M

Las diferentes aventuras...

Vayamos al Oriente en busca de grandes aventuras...

Encontrarás a Aladdin, un chico joven, guapo y muy activo. Aladdin es hijo de un pobre carpintero, y no tiene ninguna fortuna, lo cual no le impide tener buenas ideas. Sus ropas son típicamente orientales, y siempre lleva en el bolsillo algunas manzanas además de su inseparable cimitarra. Es un sable de hoja curva, que se va ensanchando hacia el extremo y que está siempre muy bien afilado. Aunque es más hábil que un ratón y más valiente que un león, puede que hoy, le encierren en prisión. Las calles de Agrabah están llenas de titiriteros y saltimbanquis, encantadores de serpientes, ladronzuelos... y guardias de palacio pagados por Jafar, que intentan atraparlo. Y todavía hay más. Tendrá que luchar, escaparse del torreón del sultán, sobrevivir en la cueva de las maravillas, conseguir la lámpara mágica, y luchar contra Jafar en su propio santuario secreto. ¡Una aventura extraordinaria, perfumada con acción, magia y misterio!



ABU EN AGRABAH
Tu pequeño mono esquivo las vasijas que intentan aplastarle y recoge todos los rubies que puede.



CUARTEL DE JAFAR
¡Pon a prueba tu inteligencia!



"Todos los personajes de Aladdin son "C" Disney"

MEGA FORCE 68

¡Aladdin, es él! Alejate un poco, corres el riesgo de que te hieran...

La pantalla se presenta de esta manera. Con tu puntuación, el número de vidas, rubíes y manzanas. Además del sable, utilizarás las manzanas para atacar. El juego tiene tres niveles de dificultad.

RIVE ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ M



EL SULTAN DEL PALACIO

¡Han hecho prisionero a tu pequeño mono! No dudes en socorrerlo...



DENTRO DE LA LAMPARA

Tú y tu mono estáis encerrados dentro de la lámpara. En el interior todo es un poco extraño. Intenta salir utilizando toda tu experiencia y probando cualquier triquiñuela.

¡LAS SUPER OPCIONES!

- 1: Salta a la alfombra si quieres viajar gratis.
- 2: Utiliza este perchero para saltar más alto.
- 3: Consigue una vida para tu mono.
- 4: Consigue una vida.

5: Aumenta considerablemente tu marcador.

6: Las manzanas sirven como proyectiles.

7: Toca el cántaro para comenzar desde este punto si mueres.

8: Frota la lámpara para eliminar a los enemigos de la pantalla.

9: Engánchate en las cuerdas mágicas.

10: ¡Un corazón adorable!

11: Recoge los rubíes.

12: Agarra las trompetas para despertar a las cuerdas mágicas.

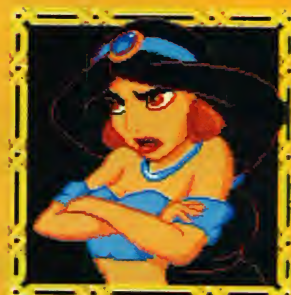
LOS PERSONAJES PRINCIPALES...



El loro IAGO.



Tu amigo el Genio.



La princesa JASMINA.



¡Una gran boca!



El malvado JAFAR.



Tu pequeño mono ABU.

¿CON QUIEN TE PUEDES ENCONTRAR?



¡Un lanzador de toneles!



Un vendedor ambulante.



Un bigotudo colérico.



Un titiritero que no domina nada bien su cuchillos ¡Ahhh!



¡Una preciosa pero peligrosa criatura!



Un gordo pero con brazos muy ágiles.



MERCADO DE AGRABAH

Busca y consigue la segunda parte del escarabajo. ¡No harías mal en cachear a algún hábil ladrón!



ESCAPAR DE LA CAVERNA

¡Amenazado por la lava, atacado por murciélagos y perseguido por avalanchas; tendrás verdaderos problemas para conseguir salir de este infierno!

COMENTARIO

El juego nacido de una lámpara mágica, el la última creación de los Estudios Disney, adaptada a Megadrive. Es una autentica obra de arte. ¡Pues sí! Para realizar este gran éxito, Virgin Interactive Entertainment ha consultado a los mejores dibujantes que han trabajado en la película. Los gráficos son de una calidad tal que el juego parece funcionar sobre una consola de más de 16 bits. Desde luego, la capacidad técnica de la consola ha sido aprovechada al máximo. La belleza de los "sprites", los decorados, la precisión de los contornos, la elección de los colores, todo, salta a la vista. Este juego de plataformas nos tiene reservado un montón de sorpresas. Pero, también es de aventuras: hay que buscar en el desierto los escarabajos de oro macizo para poder acceder al siguiente nivel. Al cabo de pocos minutos de juego, nos familiarizamos con el personaje asombrosamente manejable. El jugador se identifica con un joven ladroncillo perseguido por el malvado Jafar, enamorado de la bella princesa. ¿Quién no ha soñado con estar en alguna ocasión en una situación de este estilo? La música muy en consonancia con el juego, y sin apenas prestarla ninguna atención, nos envuelve durante toda la aventura. Si empiezas a sentir el olor a incienso, no te preocupes, el encantador de serpientes no tardará en llamar a la puerta. Ten paciencia...



EL TORREON DEL SULTAN

¡Escala los muros del torreón para encontrar la salida! Algunas piedras se mueven y te permitirán escalar...



Todos los personajes de Aladdin son "C" Disney



CAMINO ARDIENTE

Echate sobre la alfombra voladora y sobrevuela las lavas...



PALACIO DE JAFAR

Jafar posee ahora la lámpara mágica; ¡Hazte nuevamente con ella!

LOS TEJADOS DE AGRABAH

Ayúdate con cuerdas mágicas si quieres subir a los techos.



* MEGADRIVE *

Aladdin

SONIDO



La música nos catapulta al Oriente-Medio.

GRAFICOS

¡Gráficos excelentes, se nota que son de Disney!



ANIMACION



Dibujos animados interactivos. ¡Por fin de verdad!

MANEJABILIDAD

El personaje se engancha a las cuerdas y salta a la alfombra voladora con facilidad.



FICHA TÉCNICA

EDITOR : VIRGIN GAMES
TAMAÑO CARTUCHO : 16 MB
GENERO : PLATAFORMAS
DIFICULTAD : FACIL
NUMERO DE NIVELES : 10
NUMERO DE JUGADORES : 1
PASSWORDS : NO
PODER CONTINUAR : NO

- + Los gráficos son de lujo
 - + Una aventura palpitante
 - + Un personaje con el que nos identificamos
 - + ¡Nos gustará la película!
- ▼ Ningún punto negativo en este juego

97%

Ya conocíamos las extraordinarias aventuras del padre, y ahora tenemos con nosotros también las del hijo... Un pequeño y guapísimo bebé, en pañales y que a duras penas es capaz de arrastrar un enorme mazo bastante mayor que él. ¡A pesar de su corta edad, se trata de un bebé muy fuerte e inteligente! Con sus dotes extraordinarias, tendrá que arreglarselas él solo, para volver a encontrar su camino, desafiando a los numerosos mosquitos y monstruos de todo tipo hambrientos de carne tierna. Recuerda a que nuestro bebé le encantan los biberones de leche y adora los caramelos. A veces le serán útiles algunos animales, e incluso algunas plantas, para trepar por una rampa, cruzar un peligroso camino... ¡Este pequeño personaje es realmente un super bebé! ¿Te has enterado, o te doy un mazazo en la cabeza?



El monstruo del nivel 1 es realmente malvado. Si abre los ojos, desplázate y no pierdas tiempo... Dale un mazazo en la cabeza.



agradable. ¡Evita a los bañistas, los patos y las motos de agua!



Nivel 2, "The apple tree": subete a la espalda del animal y haz caer las manzanas lo más rápido que puedas. ¡Esta etapa con bonus permite obtener un crédito!



Nivel 2, "Dippy the Dinosaur": ¡cuidado, el dinosaurio bucea! Subete a la pata del pájaro mientras sube a la superficie. Entonces dale con el mazo.

Esta planta carnívora es amiga tuya. Salta dentro para que te lance por los aires.



Te podrás subir sobre tu mazo para evitar los proyectiles. Podrás dar mazazos a la derecha o a la izquierda, hacia arriba o hacia abajo, saltar y montar sobre algunos animales.



CHUCK

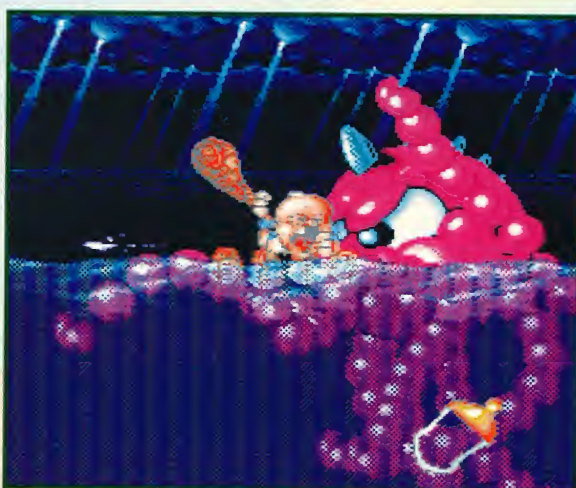


COMENTARIO

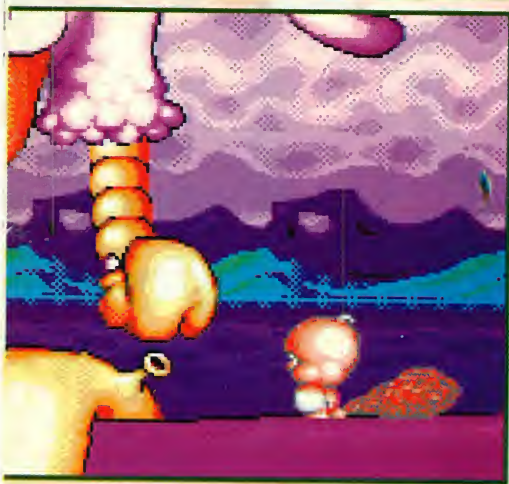
Antes jugábamos con su padre Chuck Rock, que se defendía a golpazos para eliminar a los enemigos. Ahora, tenemos con nosotros a su hijo armado con un mazo. A lo largo de los distintos niveles, veremos que el juego tiene variedad tanto en la música como en el decorado. El grafismo de los monstruos proviene originalmente de un comic humorístico. La animación de los monstruos es excepcionalmente buena; Lo mismo ocurre con el niño que llora y entra en cólera al ser molestado: hay numerosos efectos explosivos! El jugador disfruta plenamente la aventura "Son of Chuck" (el hijo de Chuck) moviendo al protagonista a través de un 'scrolling' multidireccional. A todo esto hay que sumar unas etapas de bonus magníficamente delirantes (hay que hacer caer las manzanas de un árbol, para que un tigre se las pueda comer, o por ejemplo, una carrera de balsas contra dinosaurios). ¡Todo ello hace que este juego sea una pequeña maravilla que seguro que disfrutas al jugar!



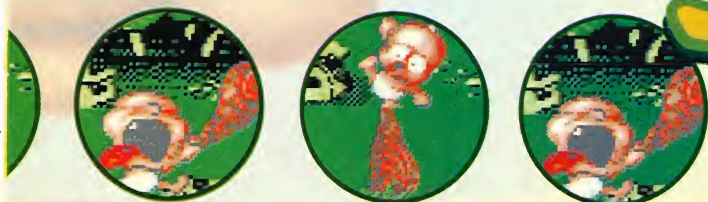
Nivel 3, "Butterfly Grove": las mariposas son muy agradables, pero ten cuidado con los mosquitos; ¡Que pican! No permitas que los monos te lancen plátanos...Libera al avestruz atrayendo al mono con el plátano...



Nivel 5, "Watch out of Ozrics Tentacles": ¡No te acerque mucho al pulpo! Espera hasta que te lance sus pequeñas estrellas para devolverlas sobre su cara.



ROCK



* MEGADRIVE *

CHUCK ROCK II

SONIDO



Se trata de una melodía típica de dibujos animados, A veces algo Jazz, o veces algo Rock. ¡Fabulosa!

GRAFICOS

Decorados a veces algo oscuros. La combinación de colores está muy lograda.



ANIMACION



Es excelente con el bebé. ¡Con los monstruos es para partirse de risa!

MANEJABILIDAD

¡Yo también quiero dar algún que otro mazazo!



ACCION

EDITOR : CORE DESIGN
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 8 MB
GENERO : PLATAFORMAS
DIFICULTAD : DIFICIL
NIVEL DE DIFICULTAD : 3
NUMERO DE NIVELES: 6
NUMERO DE JUGADORES: 1
PASSWORDS : NO
CONTINUAR PARTIDA : SI

- ↑
- + Un juego super original
- + Un personaje verdaderamente demolidor
- + Una animación sin igual
- + Detalles, juego absolutamente cómico
- + ¿Es posible dar algún mazazo a algún amigo demasiado pesado?
- ↓

94%

MEGA|FORCE 74



Nuestro simpático huevito ha encontrado un tablón de madera. ¿Para que nos va a valer? Pues para pasar sobre este peligroso foso lleno de afiladísimos pinchos de acero.



Una vez puesto en marcha este motor de vapor del siglo 19, comenzarán a funcionar todos los ascensores de la mina.

Este vendedor en la mina parece esperar algo de ti. ¿Que es lo que puede querer?



Un bosque lleno de misterios y objetos que pueden guardarse en cualquiera de los tres compartimentos - ni más ni menos- del macuto de Dizzy.



FASTIC DIZZY



Dizzy en el pellejo de Indiana Jones. Al final llegará al templo maldito. ¡No hombre, es una broma!



* MEGADRIVE *

DIZZY

SONIDO



Música ambiental. Sin más. ¡La verdad es que no se han comido mucho el coco!

GRAFICOS

Únicamente son divertidos los cambios de clima. (noche, día, lluvia, sol).



ANIMACION



Es un poco decepcionante. Solo el personaje de Dizzy está animado.

MANEJABILIDAD

Muy buena, Dizzy responde perfectamente a cualquier movimiento.



AVENTURA REFLEXION

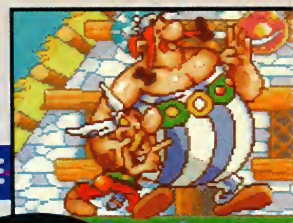
EDITOR: CODEMASTERS
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 8MB
GENERO: AVENTURA-REFLEXION
DIFICULTAD: DIFÍCIL
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE JUGADORES: 1
PASSWORDS: NO
CONTINUAR LA PARTIDA: NO

- ↑
- + Un muy buen juego de reflexión.
- + ¡Hay que tener un espíritu muy lógico!
- + Un personaje divertido.
- + Una buena manejabilidad.
- ¿Dónde están las opciones para salvar la partida?
- ↓

87%



APPLI MEGADRIVE ■ MEG



En el año 50 antes de J.C., la Galia estaba completamente ocupada por los romanos. Bueno, casi toda...Una pequeña aldea de irreductibles galos resistían ante el invasor. La vida de las guarniciones de legionarios de los campamentos de alrededor no es tan sencilla." ¿Quien no se acuerda de esta famosa introducción de casi todas las buenas aventuras de Astérix? Nuestros dos divertidos amigos Galos, Astérix y Obélix siguen estando en plena forma física y humorística, y han vuelto de nuevo con nosotros. Esta vez en Megadrive (Por cierto, avisamos para los más enfervorecidos admiradores de Astérix y Obélix, la aparición de un nuevo comic totalmente inédito). En este juego encontramos todo el espíritu desenfadado del comic. Tendremos poción mágica a raudales, cascos romanos volando por todas partes, jabalíes furiosos,...¡Que gozada de partida! Podrás jugar como si fueras Astérix o como Obélix, los dos héroes galos del pueblo de Abraracourcix. Realmente es una grata sorpresa el encontrar este buen ambiente en el juego. ¡Es tan simpático...!



AST



Fíjate bien en estos pobres romanos, limpios, relucientes, orgullosos de haber creado tanto terror a lo largo y ancho de la antigua Europa. Pues te puedo asegurar que no van a durar así mucho tiempo. ¿Porque? Sencillamente porque está a punto de comenzar un combate contra una aldea gala. Esta aldea es la única en resistir la ofensiva romana, y es donde viven nuestros dos amigos Astérix y Obélix. ¡Aquí va a pasar algo...!

Observa la apnea sobrehumana de nuestro héroe favorito. Puede estar dos horas bajo el agua sin ningún problema. No te preocupes aunque parezca increíble ¡Lo importante es divertirse!

COMENTARIO

Esta versión Megadrive es una verdadera pequeña maravilla. La música del juego es de buena calidad y permite aumentar el efecto 'comic'. (Aunque el comic no tenga música, podemos utilizar para algo nuestra imaginación...). Los gráficos están muy logrados y en consonancia con la calidad del juego. Son realmente agradables. Aunque la animación del personaje es relativamente fluida, a veces sus movimientos son un poco raros, tomando este algunas posturas curiosas. El personaje se controla bien, sin más, y responde correctamente a los botones. Realmente el único problema consiste en la detección de colisiones con los enemigos. Es una lástima, ya que es el único punto negativo del juego. En conjunto tenemos una buena realización.



El túnel situado a la derecha de Astérix es realmente una especie de ascensor que te permitirá pasearte por las narices de los romanos sin que puedan hacer nada. También podrás romper los muros utilizando mini-bombas que puedes utilizar cuando y como quieras. Por ejemplo, Astérix acaba de utilizar una sobre el muro de la izquierda.





Si consigues encontrar una pequeña bomba llamada "Mega", serás invencible y mucho más rápido. ¡Es super genial!

ASTERIX

© 1993 las ediciones de albert rené/gosciny-uderzo



Para finalizar esta etapa, tienes que encontrar tu objeto preferido: Una cantimplora de poción mágica para Astérix, o un jabalí para Obélix. Naturalmente, solo los

encontrarás al final de la pantalla, después de un largo recorrido. Durante el periplo, tendrás que demostrar pericia e inteligencia. Usalas con sabiduría y conseguirás progresar y conseguir alcanzar el final de cada nivel.

El decorado podría dar lugar a alguna confusión. No te preocupes, aunque realmente se trata del juego de Astérix, a veces encontrarás efectos futuristas. Se han utilizado para que sea más entretenida y agradable la partida. Si te encuentras con una hoz, ten cuidado y no la toques, quita energía vital.



¡Date prisa en atravesar el puente antes de que se derrumbe!



Los romanos te invaden. ¡Están hasta en tu bosque natal! No tienes más que hacer una cosa. ¡A las armas por toutatis!



Cuidado con los legionarios que llegan como refuerzo de sus tropas. Hay que comprender a estos pobres romanos, sobre todo si se las tienen que ver con nuestros dos venos y pacíficos amigos.



* MEGADRIVE *

ASTERIX

SONIDO



El tema musical es agradable y muy simpático.

GRAFICOS

¡Parece que son verdaderos dibujos animados!



ANIMACION



De nuevo tenemos gran calidad. Es fluida durante todo el juego.

MANEJABILIDAD

Todo puede ser expresado en dos palabras: ¡Control total!



- ACCION -

Editor : Sega
Tamaño del Cartucho : 8 MB
Genero : Acción/Plataformas
Dificultad : Difícil
Niveles de dificultad: 3
Número de jugadores : 1
Passwords : Sí
Continuar juego: 3

- + Un ambientación genial.
- + Un gran interés.
- + La vida es larga y apasionante.
- El personaje tiene a veces movimientos extraños.
- Mala detección de colisiones.

86%

APPING ■ GA

Elige tu personaje : Sonya, Cage, Liu Kang, Scorpion, Raiden o Sub-zero. Todos conocen golpes mortales que nos serán de gran utilidad !



CAGE



LIU KANG



RAYDEN

Hay cinco hombres y una mujer con un objetivo común: Desafiar y vencer al brutal Goro. El temible elemento mitad hombre, mitad dragón, tiene más de dos mil años de edad. ¡Está dotado con cuatro brazos!. Cada uno de los seis guerreros practica un arte marcial distinto. El dominio y la sabiduría con la que luchan les permiten lanzar golpes mortales, que dejarían seco a casi cualquier adversario. Pero para vencer tendrán que luchar muy duro. El que se haga con la victoria será el ganador del gran torneo anual de artes marciales "Shaolin" organizado por los monjes de la aldea. Goro lleva siendo campeón desde hace 500 años, cuando consiguió vencer al monje Shaolin, Kung Lao. El trofeo pertenece al malvado Shang Tsung que puede llegar a ser tu último gran adversario al que debes vencer. ¡En cualquier caso vas a necesitar dominar el manejo del mando y del Gear Game!

MORTAL



SHANG TSUNG



GORO



ENDURO 3



ENDURO 2



ENDURO 1



MIRROR MATCH



SUB ZERO



RAYDEN



SCORPION



LIU KANG



JOHNNY CAGE

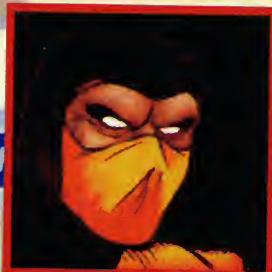
¡ Hay 11 niveles distintos ! Cuidado con el "Mirror Match", puede ser mortal. En lo que se refiere a los combates de resistencia, ¡juega con guantes para evitar las ampollas! Si crees llegar a poder enfrentarte contra Goro, protege el Game Gear contra los golpes. Es muy probable lo acabes tirando por la ventana... Ya nos ha pasado a nosotros. ¡Creeme, una caída de dos pisos no sienta bien a nadie, y menos a la consola!

Mirror Match : ¿ Conseguirás destruir tu réplica en el torreón de Goro ?



COMENTARIO

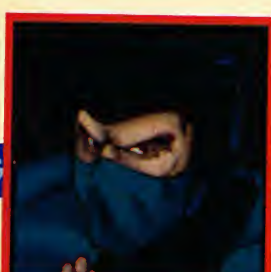
Impresionante versión sobre Game Gear del Mortal Kombat. El Editor 'Acclaim' ha creado este fabuloso juego de lucha, directamente inspirado de las salas de juegos de 'Arcade'. Los 'sprites' son grandes y tienen los bordes nítidos. A veces aparecen algunos parpadeos durante los golpes complicados. Durante los movimientos, el personaje es muy rápido, y obedece perfectamente a nuestras más ligeras intenciones. Con los ataques especiales es necesario tener un poco de paciencia hasta dominar la técnica del golpe. El manual es un poco austero en las explicaciones que ofrece, incluso tiene algunas que son erróneas. Si te quieres convertir en el gran campeón, fíate sobre todo de tu sexto sentido... ¡Un aplauso a Acclaim en agradecimiento a la calidad de este juego!



SCORPION



SONYA



SUB-ZERO



KOMBAT

Goro está vivo... El juego comienza con esta foto del hombre dragón de cuatro brazos, super campeón desde hace 500 años. ¿Quién tendrá el valor de desafiarlo? ¿Quién será el loco que se enfrente a él? **NOTA:** Si algún día te lo encuentras por la calle, cazalo y acércalo a la redacción. ¡Un secretario de cuatro brazos puede ser genial. Lo recibiremos con los dos brazos abiertos!



Comienzo de una sesión de Golpetoterapia, mejora tu técnica de lucha con Sonya.



¡Acaba con él !!! Un buen golpe en el lugar correcto y conseguirás que tu adversario se reuna con sus antepasados en el infierno. Deja que sus huesos se pudran en las catacumbas...



Jaula de las malas posturas. El dragón Liu Kang va a volver a golpear.



Saber barrer ... no es suficiente para triunfar en la vida !



* GAME GEAR *

MORTAL KOMBAT

SONIDO



Una buena música de ambientación muy acorde al tipo de juego.

GRAFICOS

Los personajes digitalizados son de una calidad extraordinaria.



ANIMACION



Es verdaderamente digna de elogios. ¡Si fuera más rápida, te matan seguro!

MANEJABILIDAD

Al comienzo no es sencillo dar los golpes especiales. Los golpes sencillos se dan fácilmente.



EDITOR : ACCLAIM
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 4 MB
GENERO : MEGA LUCHA
DIFICULTAD : MEDIANA
NIVELES DE DIFICULTAD : 3
NUMERO DE NIVELES : 11
NUMERO DE JUGADORES: 2
PASSWORDS : NO
CONTINUAR LA PARTIDA: SI

- + Los sprites digitalizados son estupendos.
- + Hay golpes especiales del tipo '¡dead metal!'
- + El mejor juego de lucha para Game Gear
- Podría mejorarse la manejabilidad.
- A veces el juego podría ser más violento.

92%



APPPING ■ GAME GEAR ■ GAME GEAR

TENGEN

WORLD CUP



SOCCER



Allá van. 45 minutos de locura desenfrenada.

Para mí la copa, la gloria,
las mujeres y la pasta...¡Platini en el
corner!...

Si no quieres esperar hasta el próximo mundial de fútbol puedes utilizar tu Game Gear y el Tengen World Cup Soccer. Seguramente estés a punto de preguntarte ¿Otro juego de fútbol para la Sega portátil? Si pero no... no tiene nada que ver. ¡Esta vez el lo más! Se ve como en la tele, aunque la pantalla sea de 5 centímetros. ¡De luego es una verdadera gozada para los que somos simples espectadores y queremos convertirnos en estrellas del mundial!

24 EQUIPOS AL TORNEO.

Desde Italia a México, desde los Estados Unidos al Japón, desde Argentina a la China, sin olvidar España... En total 24 selecciones distintas con sus propios jugadores. Es posible elegir un equipo, y los jugadores que lo componen (modo "edit-team"). También elegiremos el color de las camisetas, la distribución del equipo con cuatro posibilidades distintas, la duración de los partidos, la música de fondo, el color de los ojos de los árbitros y de las niñas Go-gos... ¡Y prácticamente no exagero nada de nada!... Si crees que no es posible hacerlo en un Game Gear, no te preocupes, a mí me pasó lo mismo. En cualquier caso, no te lías y deja las preguntas metafísicas para otra ocasión. ¡Vamos al campo, a ver que pasa hoy con el arbitro! Si tienes un Game Link, podrás jugar con uno o dos jugadores.



Gooooooooool !!!!

¡Un defensa
peligroso...!

COMENTARIO

¡La simulación está totalmente fuera de juego, quiero decir fuera de lo común! ¡Es de primera! El juego es rápido, la manejabilidad excelente, los gráficos sorprendentes, y el resultado global increíble. La vista puede ser desde el campo de juego, o ligeramente aérea. Solo faltan los comentarios de Jose Maria Garcia. Si estamos en el modo 'Watch' (observar) la vista no queda tampoco demasiado lejos. Este modo permite mirar un partido entre dos equipos controlados por el ordenador. ¿Que más puedes querer?

* GAME GEAR *



SONIDO



GRAFICOS



ANIMACION



MANEJABILIDAD

* DEPORTES *

EDITOR : TENGEN

TAMAÑO DEL CARTUCHO : 2 Mb

GENERO : DEPORTES

DIFICULTAD : DIFICIL

NIVELES DE DIFICULTAD : 2

NUMERO DE JUGADORES: 1 o 2

PASSWORDS : SI

92%

CONECTA CON LOS VIDEO-JUEGOS A
TU COMODIDAD ECONOMICA

TODA UNA COMBINACION DE OPCIONES

- *Adquirir juegos nuevos *Vender tus juegos
- *Comprar juegos usados *Cambiar tus juegos por otros usados abonando la diferencia
- *Adquirir juegos nuevos con la venta de tus juegos usados.

RENT-A-GAME

C/ Dr. Esquerdo, 105 - 28007 MADRID - Tel. (91) 669 74 10

CAMBIAR - VENDER - COMPRAR

MEGADRIVE

TITULO	COM. VENTA	TITULO	COM. VENTA
ALEX KID IN ENCHANTED CASTLE	5490 1645 2800	RINGS OF POWER	6890 2065 3515
ALISA DRAGON	6400 1920 3265	RISKY WOODS	6400 1920 3265
ALTERED BEAST	5840 2255 3835	ROAD RASH 2	6400 1920 3265
AMERICAN GLADIATORS	7956 2385 4060	ROLLING THUNDER 2	7955 2385 4060
ANOTHER WORLD	7956 2385 4060	ROLO TO THE RESCUE	6513 1955 3325
ARCH RIVALS	5850 1750 2985	SHADOW OF THE BEAST	7190 2155 3665
ARIEL LITTLE MERMAID	6400 1920 3265	SHADOW OF THE BEAST 2	6400 1920 3265
ARROW FLASH	5850 1750 2985	SHINING IN THE DARKNESS	6495 2085 3560
ATOMIC ROBO KID	7956 2385 4060	SHINING IN THE DARKNESS	6190 1855 3155
BATMAN RETURNS	6400 1920 3265	SONIC 2	6590 1075 3695
BATMAN REVENGE JOCKER	7290 2185	'SONIC THE HEDOGHOG	6513 935 1980
BATTLE SQUADRON	7325 2195 3735	SPACE HARRIER II	4190 1255 2145
BONANZA BROTHERS	5945 1785 3035	SPIDERMAN	5900 1800 3190
BULLS VS. BLAZERS	7956 2385 4060	SPLATTER HOUSE	6186 1855 3155
CAPITAN AMERICA	7956 2385 4060	STEEI TALONS	6400 1920 3265
CARMEN SAN DIEGO	6948 2080 3545	STREET OF RAGE	5990 1790 3090
CASTLE OF ILUSION	7513 2255 3835	STREET OF RAGE 2	6400 1920 3265
CHESTER CHEETAM	8680 2600 4430	STRIDER	7956 2385 4060
CHUCK ROCK	7956 2385 4060	SUPER HANG ON	4190 1255 2145
COOL SPOT	7956 2385	SUPER SMASH T.V.	6190 1855 315
CRUE BALL	6948 2085 3545	SUPER THUNDER BLADE	6513 1955 3325
DAVID ROBINSON'S	6100 1830 3120	SUPERMAN	7900 2370
DE CAP ATTACK	6400 1920 3265	TALESPIIN	6400 1920 3265
DESERT STRIKE	7513 2255 3835	TASK FORCE HARRIER	6513 1955 3325
DOUBLE DRAGON'S	7956 2385	TAZMANIA	6186 1855 3155
DRAGON FURY	8390 2515 4280	TEAM USA BASKETBALL	7513 2250 3835
DUNGEONS & DRAGONS	6578 1970 3355	TERMINATOR	6700 2010 3420
ECO THE DULPHIN	6400 1920 3265	TERMINATOR 2	7590 2275 3870
EL VIENTO	6190 1855 3155	THE AQUATIC GAMES	7956 2385 4060
ELEMENTAL MASTER	7590 2275 3870	THE SIMPSONS VS. MUTANTS	5850 1750 2985
EMPIRE OF STEEL	7817 2345 3990	THUNDER FORCE III	6590 1975 3750
EUROPEAN CLUB SOCCER	7190 2155 3665	THUNDER FORCE IV	6900 2070 3930
EVANDER HOLYFIELD BOXING	6345 1900 3235	TINY TOONS	6400 1920
EX-MUTANTS	6400 1920 3265	TONY LARUSSA BASEBALL	7956 2385 4060
F22 - INTERCEPTOR	6900 2070 3930	TURBO OUT RUN	5850 1750 2985
FATAL FURY	8390 2515	UNIVERSAL SOLDIER	5450 1635 2800
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE	5485 1645 2745	VALIS III	6513 1950 3325
FLASHBACK	8600 2580	WHERE IN TIME CARMEN S.D.	7290 2185 3715
FLINTSTONES	7956 2385	WHIP RUSH	7956 2385 4055
FORGOTTEN WORLDS	5485 1645 2745	WONDER BOY 3	6890 2065 3515
G-LOC	4190 1255 2145	WORLD CHAMP SOCCER	6400 1920 3265
GALAXY FORCE II	6513 1950 3325	WORLD CUP SOCCER	7690 2305 3925
GHOSTBUSTER	5840 1755 2980	WORLD OF ILUSION	7190 2155 3665
GHOULS'N GHOST	6900 2070 3930	WORLD TROPHY SOCCER	7513 2250 3835
GOLDEN AXE	5900 1800 3190	WWF WRESTLEMANIA	8100 2430 4135
GOLDEN AXE 2	6900 2070 3930		6400 1920 3265
GOLDEN AXE 3	7515 2250		
GREAT WALDO SEARCH	6513 1950 3325		
GREEN DOG	5850 1750 2985		
HELL FIRE	6190 1855 3155		
HERZOG ZWET	6513 1950 3325		
HOME ALONE	6400 1920 3265		
HUMANS	8100 2430 4135		
INDIANA JONES CRUSADE	7513 2250 3835		
JAMES BOND 007	7100 2130		
JAMES POND II	6515 1950 3325		
JOE MONTANA II	5900 1800 3190		
JOE MONTANA'93	6985 2095 3565		
JOHN MADDEN'92	5900 1800 3190		
JOHN MADDEN'93	6400 1920 3265		
JORDAN VS. BIRD	6078 1820 3100		
JUNGLE STRIKE	9500 2850		
KAGEKI	6078 1820 3100		
KID CHAMALEON	6190 1855 3155		
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	5850 1750 2985		
LEGEND OF GALAHAD	6190 1855 3155		
LHX ATTACK CHOPPER	6948 2085 3545		
LOTUS TURBO CHALLENGER	6400 1920 3265		
M-1 ABRAMS BATTLE TANK	6513 1955 3325		
MARBLE MADNES	7170 2120 3610		
MEGAGAMES I (3 EN 1)	5485 1645 2795		
MERCES	5900 1200 2990		
MOONWALKER	7513 2250 3835		
MS PAC MAN	7956 2385		
MUHAMMAD ALI BOXING	7956 2385 4060		
MUTANT LEAGUE SOCCER	6400 1920 3265		
MYSTIC DEFENDER	6948 2080 3545		
NHLPA HOCKEY'93	7956 2385 4060		
OUT OF THIS WORLD	4190 1255 2145		
OUT RUN	6948 2085 3545		
P.G.A. GOLF 2	7290 2185 3715		
PHANTASY STAR III	7513 2255 3835		
PHILLOS	7515 2250 3835		
POWER MONGER	7956 2385 4055		
PREDATOR II	5900 1800 3190		
QUACKSHOT	7513 2250 3835		
RAIDEN TRAD	7513 2250 3835		
RASTAN SAGA II	4190 1255 2145		
RBI BASEBALL 3			
RBI BASEBALL 4			
REVENGE OF SHINOBI			

TITULO

TITULO	COM. VENTA
RINGS OF POWER	6890 2065 3515
RISKY WOODS	6400 1920 3265
ROAD RASH 2	6400 1920 3265
ROLLING THUNDER 2	7955 2385 4060
ROLO TO THE RESCUE	6513 1955 3325
SHADOW OF THE BEAST	7190 2155 3665
SHADOW OF THE BEAST 2	6400 1920 3265
SHINING IN THE DARKNESS	6495 2085 3560
SHINING IN THE DARKNESS	6190 1855 3155
SONIC 2	6590 1075 3695
'SONIC THE HEDOGHOG	6513 935 1980
SPACE HARRIER II	4190 1255 2145
SPIDERMAN	5900 1800 3190
SPLATTER HOUSE	6186 1855 3155
STEEI TALONS	6400 1920 3265
STREET OF RAGE	5990 1790 3090
STREET OF RAGE 2	6400 1920 3265
STRIDER	7956 2385 4060
SUPER HANG ON	4190 1255 2145
SUPER SMASH T.V.	6190 1855 315
SUPER THUNDER BLADE	6513 1955 3325
SUPERMAN	7900 2370
TALESPIIN	6400 1920 3265
TASK FORCE HARRIER	6513 1955 3325
TAZMANIA	6186 1855 3155
TEAM USA BASKETBALL	7513 2250 3835
TERMINATOR	6700 2010 3420
TERMINATOR 2	7590 2275 3870
THE AQUATIC GAMES	7956 2385 4060
THE SIMPSONS VS. MUTANTS	5850 1750 2985
THUNDER FORCE III	6590 1975 3750
THUNDER FORCE IV	6900 2070 3930
TINY TOONS	6400 1920
TONY LARUSSA BASEBALL	7956 2385 4060
TURBO OUT RUN	5850 1750 2985
UNIVERSAL SOLDIER	5450 1635 2800
VALIS III	6513 1950 3325
WHERE IN TIME CARMEN S.D.	7290 2185 3715
WHIP RUSH	7956 2385 4055
WONDER BOY 3	6890 2065 3515
WORLD CHAMP SOCCER	6400 1920 3265
WORLD CUP SOCCER	7690 2305 3925
WORLD OF ILUSION	7190 2155 3665
WORLD TROPHY SOCCER	7513 2250 3835
WWF WRESTLEMANIA	8100 2430 4135

GAME GEAR

TITULO	COM. VENTA
ALIENS 3	4490 1345 2290
AX BATTLER	3900 1170 1989
BART SIMPSON VS. MUTANTS	4595 1375 2345
BATTER UP	3900 1170 1989
CHAKAN	4490 1345 2290
CHESSMASTER	3900 1170 1989
CHUCK ROCK	4490 1345 2290
CLUTCH HITTER	4490 1345 2290
CRYSTAL WARRIORS	3900 1170 1989
DEVILISH	4190 1255 2140
DONALD DUCK	4595 1375 2345
DRAGON CRYSTAL	3900 1170 1989
EVANDER HOLYFIELD BOX.	4690 1405 2395
FANTASY ZONE	3900 1170 1989
FOREMAN, S KO BOXING	4595 1375 2345
G-LOCK	4390 1315 2240
HALLEY WARS	3900 1170 1989
HUMANS	4595 1375 2345
INDIANA JONES	4490 1345 2290
JUNCTION	3900 1170 1989
KRUSTY'S FUN HOUSE	4595 1375 2345
LA SIRENITA	4490 1345 2290
LAND OF ILUSION	4595 1375 2345
LEMMINGS	4490 1345 2290
NINJA GAIDEN	3900 1170 1989
OLYMPIC GOLD	4490 1345 2290
OUT RUN	4490 1345 2290
OUT RUN EUROPA	4590 1375 2340
PENGO	3900 1170 1989
POPLIS	3900 1170 1989
PREDATOR 2	4690 1405 2395
PRINCE OF PERSIA	4490 1345 2290
PSYCHIC WORLD	3900 1170 1989
PUT AND PUTTER	3900 1170 1989
RC GRAND PRINX	4595 1375 2345
SHINOBI 2	4490 1345 2290
SLIDER	4190 1255 2140
SONIC	4190 1255 2140
SONIC 2	4595 1375 2345
SPACE HARRIER	3390 1015 1730
SPIDERMAN	3900 1170 1989
STREET OF RAGE	4490 1345 2290
SUPER KICK OFF	4690 1405 2390
SUPER MONACO G.P.	4490 1345 2290

TITULO

TITULO	COM. VENTA
SUPER OFF ROAD	4490 1345 2290
SUPER SMASH T.V.	3900 1170 1989
TALESPIIN	4690 1400 2390
TAZMANIA	4490 1345 2290
THE TERMINATOR	4490 1345 2290
SHINOBI	3900 1170 1989
SHOOTING GALLERY	4490 1345 2290
SIMPSONS	3900 1170 1989
SONIC	3900 1170 1989
SONIC II	3900 1170 1989
SPECIAL CRIMINAL INVEST.	
SPIDERMAN	
STRIDER	
SUPER KICK OFF	
SUPER MONACO G.P.	
TENNIS ACE	
TERMINATOR	
THE CYBER SHINOBI	
THUNDER BLADE	
TOM & JERRY	
WANTED	
WIMBLEDON	
WONDERBOY III	
WORLD CUP ITALIA'90	

MASTER SYSTEM

TITULO	COM. VENTA
ACTION FIGHTER	2760 900 1800
AERIAL ASSAULT	950 1800
AFTER BURNER	2990 900 1810
AIR RESCUE	3570 980 1890
ALIEN 3	3800 1100 2850
ASSAULT CITY	2750 955 1890
ASTERIX	4375 1645 3125
BANK PANIC	2590 945 1890
BATTLE OUT RUN	2695 985 1975
BONANZA BROS	3520 990 2010
CALIFORNIA GAMES	3490 1120 2390
CASTLE OF ILUSION	4375 1645 3125
CHAMPION OF EUROPE	3680 1010 2190
CHASE H.Q.	920 1860
CHUCK ROCK	3980 1380 2475
CYBER SHINOBI	2790 990 1995
CYBOR HUNTER	900 1800
DANAN JUNGLE FIGHTER	1445 2745
DICK TRACY	3370 990 1900
DONALD DUCK	4375 1645 3125
DYNAMITE DUKE	1100 2475
E-SWAT	2850 900 1800
FLINTSTONES	3670 1120 2230
FORGOTTEN WORLD	2790 975 1900
GAIND GROUND	975 1900
GALAXY FORCE	900 1800
GAUNLET	3700 1120 2450
GHOSTBUSTER	980 1970
GOLDEN AXE	3390 1120 2150
IMPOSSIBLE MISSION	3740 1190 2380
INDIANA JONES	3800 1100 2745
KLAX	3570 990 1950
LASER GHOST	3280 1030 2120
MASTER OF DARKNESS	3710 1500 2390
MERCES	1100 2470
MOONWALKER	1120 2670
NINJA	2690 890 1780
NINJA GAIDEN	3590 1060 2120
OLYMPIC GOLD	3720 1070 2230
OPERATION WOLF	3190 945 1990
OUT RUN	2850 900 1800
PAC MANIA	930 1860
PARLOUR GAMES	900 1800
PREDATOR 2	3190 1120 2190
PRO WRESTLING	3240 1050 2390
PRO WRESTLING	2490 800 1600
PSYCHIC WORLD	3470 1010 2100
R.C. GRAND PRIX	930 1860
RAINBOW ISLAND	3690 1480 2370
RAMBO III	1190 2380
RENEGADE	3790 1480 2480
RESCUE MISSION	2760 990 1900

TITULO

TITULO	COM. VENTA
SAGAIA	900 1800
SCRAMBLE SPIRITS	2590 995 1985
SEGA CHESS	2480 900 1870
SHANGHAI	2760 970 1890
SHINOBI	2790 960 1915
SHOOTING GALLERY	2690 980 1970
SIMPSONS	3580 995 1950
SONIC	1245 2365
SONIC II	1600 3040
SPECIAL CRIMINAL INVEST.	3680 980 1980
SPIDERMAN	3680 990 1990
STRIDER	3680 980 1990
SUPER KICK OFF	3580 995 1960
SUPER MONACO G.P.	3900 1300 2595
TENNIS ACE	2695 990 1980
TERMINATOR	2790 960 1970
THE CYBER SHINOBI	3190 1120 2190
THUNDER BLADE	2850 910 1830
TOM & JERRY	2845 925 1810
WANTED	980 1990
WIMBLEDON	2680 990 1990
WONDERBOY III	3280 1100 2380
WORLD CUP ITALIA'90	1210 2190
	1245 2365

SUPER NINTENDO

TITULO	COM. VENTA
ACT RISER	7890 2365
AXELAY	8490 2545 4330
BATMAN RETURNS	9490 2845
BATTLE CLASH	6490 1945 3310
BLAZING SKIES	6300 1890 3190
BUBSY IN CLANS	8990 2690
BULLS VS BLAZERS	9490 2845 4840
CHESTER CHEETAM	9490 2845
COMBAT BASKETBALL	6490 1945 3310
COMBATRIDES	10490 3147
DINO CITY	9490 2845
DOOMSDAY WARRIOR	9490 2845

Suscríbete a

MEGA
force

!!! Sega 100x100 !!!

Llévate de regalo
un súperclasificador
para tus cartuchos.



Aprovecha esta ocasión y llévate a casa
la única revista 100x100 Sega más
un fantástico clasificador de regalo.
Rellena este cupón y envíalo cuanto antes a
Editorial Primavera, S.A.

Deseo suscribirme a la revista MEGAFORCE por un año (12 números)
al precio de 4.200 ptas., lo que me da derecho a recibir totalmente
gratis uno de estos dos obsequios (marca con una X el que prefieras):

☐ 1 Cartidge Caddy

Nombre..... Apellidos.....
Calle..... N°..... Teléfono.....
C.P..... Población..... Provincia.....
(para agilizar el envío es importante que indiques bien el código postal)

Forma de pago:

- ☐ Talón bancario a nombre de Avantgarde Publicaciones, S.L.
☐ Giro postal a: Avantgarde Publicaciones, S.L.
C/ Córcega, 267, pral. 2ª. 08008 Barcelona

Fecha..... Firma.....

Enviar a: Avantgarde Publicaciones, S.L.
C/ Córcega, 267, pral. 2ª. 08008 Barcelona

* MEGADRIVE *



CODE ACTION
REPLAY :
Vidas infinitas :
FF10CF0003

Aquí tienes la continuación del dossier de Jungle Strike. En estos últimos cuatro niveles ya sabes que tienes que acabar con todos los terroristas que están a las órdenes de Madman. Para ello cuentas con bidones de gasolina, municiones, y el material necesario para poder reparar tu helicóptero. Además del Comanche, tienes un overcraft, una moto, e incluso un Stealth Fighter. Animo, elimina a esos malvados y libera al mundo civilizado de su amenaza ¡Buena suerte!



JUNGLE STRIKE

The Sequel To Desert Strike

NIVEL 6

LA FORTALEZA NEVADA

CÓDIGO DE ACCESO: WSGJD9W7HZF

MISSION 1

Wild Bill's ha sido derribado por el fuego enemigo. Está prisionero en una cárcel cercana. Salvalo con al menos otros cinco prisioneros. Dejalo en la zona de aterrizaje y no olvides hacer saltar por los aires la puerta del igloo.



Aquí hay un buen número de prisioneros que pueden ser liberados. No mates a ninguno de ellos, o te degradarán.

MISSION 4

Salva a los especialistas en armamento soviético que trabajan para Madman, saben donde se encuentran los lanzamisiles de la zona.



MISSION 6

Destruye la estación subterránea enemiga y los cuatro postes de la luz. Al no haber electricidad, se detendrán los ventiladores de aireación de las galerías subterráneas.

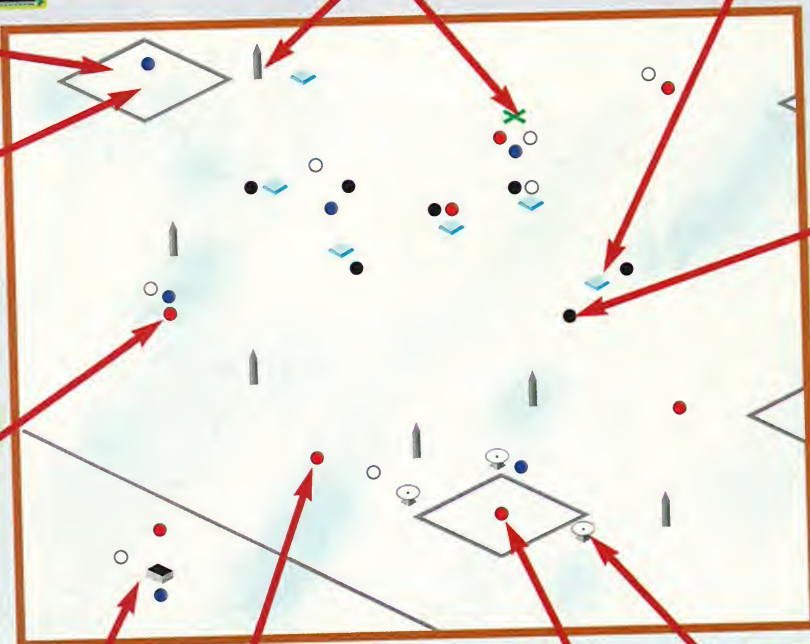


MISSION 5

Busca y destruye los seis lanza misiles. Hay que evitar a toda costa que Madman pueda utilizarlos contra Washington.



Tendrás que destruir este igloo para utilizar el terreno como pista de aterrizaje!



Hay un buen número de recargas escondidas cerca de los arboles. Para encontrarlas tendrás que utilizar frecuentemente tu mapa.

MISSION 3

Destruye los cinco silos de misiles con todo su contenido. Con ello, limitaremos el número de misiles del enemigo.



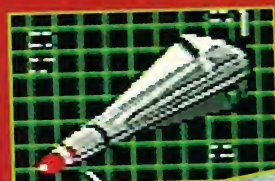
MISSION 7

Los traficantes de droga han construido una fortaleza enterada bajo la nieve de la montaña.



MISSION 8

Madman tiene escondidas varias cabezas nucleares soviéticas en las galerías subterráneas. Tienes que localizar como poco seis de ellas.



MISSION 2

Hay que destruir los tres radares. Esto facilitará tu próxima misión.



JUNGLE

NIVEL 7

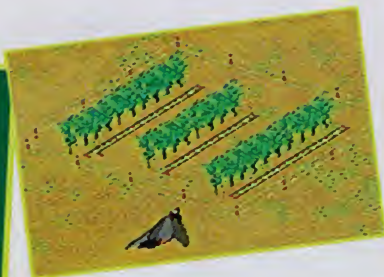
EL RAID SOBRE EL RIO

CÓDIGO DE ACCESO: TMFR7NS6MCF



MISION 3

Destruye las tierras y las fincas de los traficantes. Elimina todo lo que tenga que ver con este cultivo mortal.

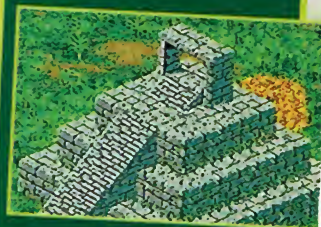


Lo primeros que tendrás que hacer en este nivel es destruir todos los radares que veas, estarás tranquilo durante el resto de la misión. Ten cuidado, están bien defendidos.



MISION 6

Madman tiene todavía en su poder algunas cabezas nucleares sueltas. Los traficantes las han escondido entre



los huecos de las ruinas de una antigua pirámide.

MISION 2

Vuela seis puentes para evitar que los tanques enemigos puedan aproximarse a tu Comanche situado en la pista secreta.



MISION 1

Busca una pista de aterrizaje secreta y destruye a todos los enemigos que veas. Ponte a los mandos del Stealth Fighter. Esta cargado con gasolina y municiones infinitas procura efectuar el máximo número de misiones con este avión.



Otro montón de radares por destruir! Para destrozarlos sin compasión, deben realizar un ataque aproximandote en círculos.

MISION 7

Dirige el Stealth Fighter a la pista secreta. Sube de nuevo al Comanche y regresa a la base.

MISION 4

Busca y destruye los seis lanzamisiles (Patriots). No pueden dejar ningún arma de estas características en manos de Madman. Las utilizará en secreto contra ti y contra tus tropas.



MISION 5

Destruyendo las cisternas de gasolina de los traficantes, detendrás a toda la armada enemiga. Ten cuidado, están muy bien defendidas.



STRIKE

NIVEL 8

EN LAS MONTAÑAS

CÓDIGO DE ACCESO: 7GFYBRVWT4X



MISION 5

Una vez destruidos los alrededores, tendrás que capturar a Madman. Será juzgado. Sobre todo no lo dejes escapar. Es crucial cogerlo vivo.



En este nivel, las escalas rápidas van a ser indispensables. Afortunadamente encontrarás una en esta pirámide.

MISION 4

Destruye la villa de los traficantes. Necesitarás un buen montón de disparos para conseguirlo, los muros están blindados.



MISION 1

Destruye la torre de control. Ya no podrán lanzar la alerta roja al bunker. El enemigo será más torpe en sus ataques.



Madman querrá escaparse en su helicóptero personal. Machaca su helicóptero para que no pueda volver a escapar!



Hay pirámides y pirámides... Sobre todo ten cuidado con las que están protegidas.

MISION 2

Los traficantes han robado el equipo necesario para poner a punto unos misiles Tomahawk. Tienen como objetivo el lanzarlos sin previo aviso! Hay que destruirlos antes de que estén ensamblados...

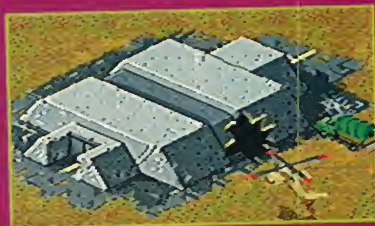
MISION 6

La pista de aterrizaje de la jungla de Badman está plagada de aviones y helicópteros dispuestos a despegar. Destruyendolos anularás la retirada del enemigo.



MISION 7

Haz una brecha en el bunker de Madman, aterrizas cerca del camión en el lado este del bunker. Tu copiloto conducirá el camión hasta situarlo al lado de la brecha. Coge de nuevo a tu copiloto y vuela el camión por los aires.



MISION 8

Atrapa a este loco furioso. Debe ser capturado vivo. La justicia ya se encargará de él!



MISION 3

Destruye los postes eléctricos que dan electricidad a la villa de los traficantes. Mientras tengan electricidad son indestructibles!



JUNGLE

NIVEL 9

WASHINGTON, DC

CÓDIGO DE ACCESO: NZX46MGCZYW

MISSION 4

Localiza el coche de Ortega e impide su fuga. Destruye su coche.



MISSION 5

Localiza el camión cisterna de Madman y deténlo. Utiliza todo lo que tengas a tu disposición contra ellos. Sobre todo no lo dejes escapar.



MISSION 1

Protege el helicóptero en el que viaja el Presidente hasta Camp David. Asegurate en comprobar que el terreno está



despejado, desde la casa blanca hasta el sector norte. No debe ser atacado.

MISSION 2

Hay un ataque contra Washington. Las armas de los traficantes están por todas partes. Explotalas todas!



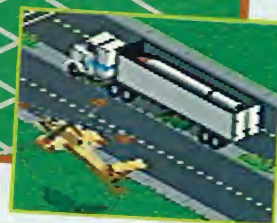
MISSION 3

Localiza y destruye los dos vehículos blindados. Captura a sus generales. Ellos saben el lugar de la fuga de Madman y Ortega.



MISSION 6

Todavía no has acabado! Para a los cuatro camiones blindados de gran tonelaje que se dirigen a toda velocidad contra la casa blanca. Transportan muchas toneladas de explosivos. Hazlos volar por los aires.



STRIKE

FIN

GAME GENIE

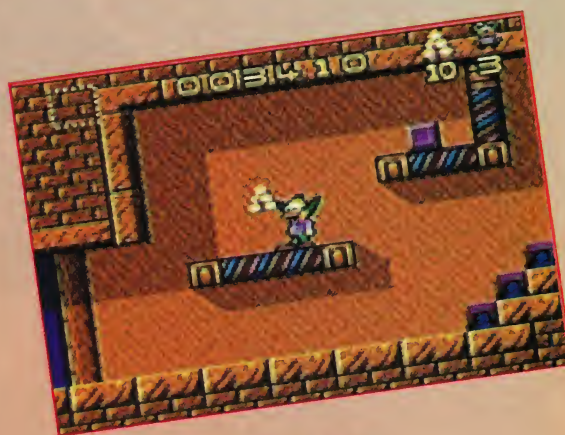
MEGACODIGOS

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE



CODIGO INTRODUCIR EFECTO

- | | | |
|----|-----------|--|
| 1 | AVTA-AA50 | No se restan las vidas cuando usas el Last Resort. |
| 2 | AWCA-AA4T | No se restan las vidas cuando no te queda salud. |
| 3 | AEST-AAGW | Comienza con 1 vida. |
| 4 | BJ5T-AAGW | Comienza con 10 vidas. |
| 5 | CT5T-AAGW | Comienza con 20 vidas. |
| 6 | ABFT-AA58 | Los bloques mágicos son comida. |
| 7 | ABFT-AA58 | Los bloques mágicos son bolsas de trucos. |
| 8 | ABFT-AA58 | Los bloques mágicos son vidas gratis. |
| 9 | ABFT-AA58 | Los bloques mágicos no te dan nada, pero pueden abrir un pasadizo secreto. |
| | JBFT-ACEA | |
| 10 | LBAA-AACG | Casi 25 sg para conseguir todos los amuletos en las habitaciones de bonus. |
| 11 | 8BAA-AACG | Casi 70 sg para conseguir todos los amuletos en las habitaciones de bonus. |
| 12 | SE9A-BJZT | Completar la habitación de bonus vale 2 vidas. |
| 13 | SE9A-BYZT | Completar la habitación de bonus vale 5 vidas. |
| 14 | SFGA-BJZO | Cada bloque mágico de Krusty vale 2 vidas. |
| 15 | SFGA-BYZO | Cada bloque mágico de Krusty vale 5 vidas. |
| 16 | AFHA-AAEL | Cada bloque mágico súperbola vale 1 súperbola. |
| 17 | AKHA-AAEL | Cada bloque mágico súperbola vale 2 súperbolas. |
| 18 | CVHA-AAEL | Cada bloque mágico súperbola vale 20 súperbolas. |
| 19 | AFGA-AABL | Cada bloque mágico tarta vale 1 tarta. |
| 20 | CVGA-AABL | Cada bloque mágico tarta vale 20 tartas. |
| 21 | BBHA-AA58 | Siempre recoges tartas, nunca superbolas. |
| 22 | ABFT-AAGN | Los bloques de comida son 0 puntos de salud. |
| 23 | NVFT-AAGN | Los bloques de comida son 100 puntos de salud. |
| 24 | RJ5A-AA7L | Comienza donde quieras con vidas infinitas. |



SOMOS INVENCIBLES!

CON

GAME GENIE

- ▶ Tendrás vidas infinitas
- ▶ Pegarás mas fuerte
- ▶ Podrás cambiar las reglas
- ▶ Elegirás tu escudo protector

- ▶ Empezarás en el nivel que desees.
- ▶ Saltarás más alto
- ▶ Poseerás magias interminables
- ▶ Serás el más veloz

- ▶ Podrás trasladarte de mundo o de fase
- ▶ Obtendrás munición extra

- ▶ Conseguirás Mega poderes. Y muchas cosas más...

EL NUEVO PODER DE TUS VIDEO JUEGOS



éste es el
Game Genie

Famosa



éste es el Game
Genie en tu
video-juego



y éste es tu Game
Genie instalado
en tu Mega Drive

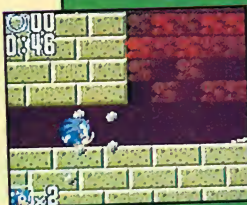


Sega Mega Drive, es una marca registrada por SEGA. Todos los personajes que aparecen son marcas registradas por sus respectivos dueños. Game Genie no está refrendado, ni distribuido por SEGA.



Si hay alguien que conozca a fondo todas las triquiñuelas de un juego, ese es el Maestro Sega, un tipo listo donde los haya. No hay nadie que se se resista, arma que no pueda conseguir ni enemigo que no pueda vencer. Pero todo lo que él sabe no tendría sentido si no pudiera contarlo a sus amigos, para que saquen el mayor partido a las consolas Sega y a sus juegos. Si te has quedado atascado en algún juego, pon a prueba esos trucos y consejos, pueden ser tu solución

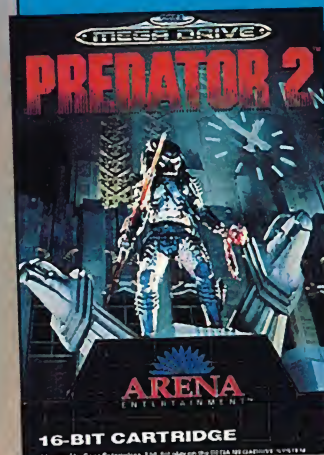
SONIC THE HEDGEHOG 2 (GG)



Si quieres acceder a una nueva pantalla que te permita elegir tu nivel, mantén pulsados los botones 1, 2 y START, nada más encender la consola, además de mover rápidamente la cruz direccional de izquierda a derecha. Al cabo de un momento, oirás un pequeño sonido. Ya solo necesitas pulsar START para acceder a la pantalla secreta.

PREDATOR 2 (MD)

¿Estás preparado para hacer frente a las asquerosas criaturas del espacio? No permitas que aterricen más Los Angeles...



NIVEL 2 : KILLERS
NIVEL 3 : CAMOUFLAGE
NIVEL 4 : LOS ANGELES
NIVEL 5 : SUBTERROR
NIVEL 6 : TOTAL BODY



ALEX KIDD IN HIGH-TECH WORLD (MS)



Una vez pasada la zona del bosque, reza cien oraciones al Dios del templo, para acceder a la última fase del juego.

MEGATRAX (MD)

Aquí están las 10 primeras claves de acceso, en modo EASY, de este juego de Quad...

Nivel 2 : EC6T	Nivel 7 : PNFS
Nivel 3 : M4SR	Nivel 8 : CR11
Nivel 4 : DTXG	Nivel 9 : 5JE8
Nivel 5 : 9F2J	Nivel 10 : 8SWG
Nivel 6 : 13RB	

Cuando consigas finalizar el nivel 10, no sería mala idea que te relajaras un ratito con alguna amiga para conseguir comenzar el modo HARD con la moral bien alta. Ya hablaremos el próximo mes.



PUTT'N PUTTER (GG)

Enciende tu Game Gear, y mantén pulsado el botón STAR y el 2: accederás al panel de opciones.

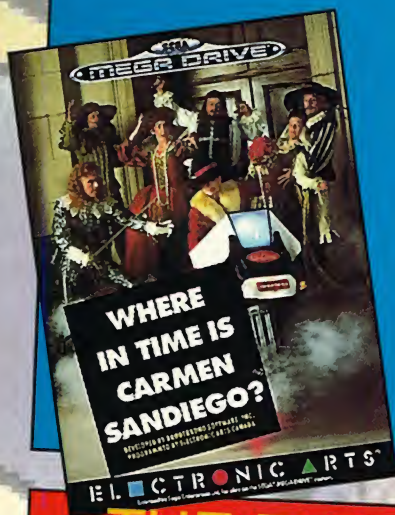


AFTERBURNER (MS)

Antes de que comience la presentación, pulsa cien veces la PAUSA, para conseguir vidas ilimitadas hasta el nivel 17. Ten cuidado, ya que si pulsas una sola vez más la pausa, el truco no funcionará.



WHERE IN TIME IS CARMEN SAN DIEGO? (MD)



Nivel 70 : DKXLLLH
 Nivel 71 : DKXXMMH
 Nivel 72 : DLXXNNS
 Nivel 73 : GLXXSPS
 Nivel 74 : LLXXDRH
 Nivel 75 : XLXXPSH
 Nivel 76 : XXXXRTH
 Nivel 77 : JBBBGWS
 Nivel 78 : JMBBHXS



GHOSTBUSTERS (MS)

" Si quieres obtener un buen número de bonus y tesoros, te bastará con recoger los que encuentres, irte de la pantalla y regresar. Los tesoros estarán otra vez, aunque hay algunos bonus que no vuelvan a reaparecer.



OUT RUN (GG)

" Cuando se dé la salida, no arranques. Quedate en tu sitio de parrilla y no pierdas de vista el señor de la bandera a cuadros. Te tiene reservada una pequeña sorpresita...



THE FLINTSTONES (MS)

" Durante la presentación, pulsa ARRIBA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, e IZQUIERDA. Una vez comenzada la partida, pon la PAUSA y pulsa el botón 1 y 2 dejándolos pulsados. Sin dejar de pulsar, pulsa ahora uno de los siguientes botones que te permitirán acceder a:

ARRIBA: Nivel 1
 DERECHA: Nivel 2
 ABAJO: Nivel 3



RASTAN (GG)

" Aunque te maten, podrás continuar la partida pulsando simultáneamente las teclas ARRIBA y START.

STORMLORD (MD)

" Durante la partida, pon el juego en pausa, y pulsa cuatro veces A, dos veces C, tres veces B, una vez C, y finalmente una vez A. Ya puedes regresar al juego, pero esta vez, con cinco vidas extras!



INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (MD)

" En cuanto aparezca el logo de LUCASFILM, pulsa A, B, C, B, C, A, C, A y finalmente B. Llegarás inmediatamente al Select Round.



GANGSTER TOWN (MS)

" Cuando estés muerto, dispara a tu sombrero, y volverás a comenzar justo donde te





CRYSTAL LEGEND (GG)

" Antes de encender tu consola, pulsa simultaneamente los botones 1, 2, y START. Estando así, enciende tu Game Gear, y espera hasta que aparezca la pantalla de presentación, pulsa simultaneamente los botones ARRIBA y START, y accederás al Sound Test.

GOLVELLIUS (MS)

" Si quieres tener una pequeña sorpresa, da el siguiente código en la pantalla de passwords: QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ



ECCO THE DOLPHIN (MD)



" Pon la pausa del juego, pulsa el botón A y quita la pausa. Este truco permite eliminar la música del

juego, por si solo quieres escuchar los efectos sonoros. Personalmente, me resulta imposible jugar al Ecco sin sus fantásticas melodías....

HEAVYWEIGHT CHAMP (GG)

" En la pantalla de selección de la velocidad de juego, deja pulsado el botón 2, y pulsa sucesivamente el botón IZQUIERDO, el DERECHO, y finalmente el IZQUIERDO. Lo único que te falta es pulsar el botón DERECHA para conseguir ganar el combate por KO. Si por el contrario quieres ganar el combate por puntos, tendrás que completar la secuencia inicial por una pulsación a la IZQUIERDA. Pulsando ABAJO, recuperarás toda la fuerza del golpe. Finalmente, pulsando ARRIBA conseguirás dar nueve super puñetazos.

SONIC 2 (MD)

GAME GENIE



" ¡Aquí tienes más códigos para tu Game Genie de Megadrive! Como sabrás, el Game Genie es un pequeño accesorio de venta en todas partes, que se enchufa entre tu consola y el cartucho de juego. Tecleando los códigos que te damos, o los que vienen con tu Game Genie, podrás modificar el juego, jugar con un montón de vidas, munición ilimitada, etc, o por el contrario, hacerlo más crudo, aumentando las dificultades. Ojo: Para cada truco existen dos códigos de Game Genie. Intenta los dos y quedate con el que funcione...

DE8A-AAD2 o DE8A-AADN

Comenzar con 25 vidas - Jugador 1

GJ8A-AAD2 o GJ8A-AADN

Comenzar con 50 vidas - Jugador 1

KN8A-AAD2 o KN8A-AADN

Comenzar con 75 vidas - Jugador 1

JW3A-CA4J o JW3A-CA4Y

Vidas infinitas - Jugador 1

DE8A-AAD8 o DE8A-AADW

Comenzar con 25 vidas - Jugador 2

GJ8A-AAD8 o GJ8A-AADW

Comenzar con 50 vidas - Jugador 2

KN8A-AAD8 o KN8A-AADW

Comenzar con 75 vidas - Jugador 2

JXGA-CA7G o JXGA-CA7W

Vidas infinitas - Jugador 2

982T-CAF8 o 982T-CAGL

Sonic es invencible durante más tiempo

ATTT-CA4W o ATTT-CA58

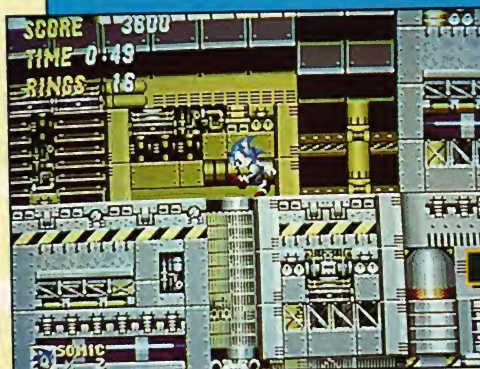
Sonic no pierde anillos cuando es tocado

ATTT-CA5G o ATTT-CA6W

Tails no pierde anillos cuando es tocado

RE8A-A60W o RE8A-A60G

Elegir el nivel de salida (estando en la pantalla de salida, pulsar A y START al mismo tiempo.



¡¡¡CARTUCHOS GRATIS!!!

BASES PARA CONCURSAR

- ANTBER concederá este mes un premio de 5 cartuchos de Street Fighter II y otros cinco juegos de Mortal Kombat.
- Las preguntas deberán responderse correctamente.
- Quienes deseen participar en el sorteo no tienen más que llamar al 903 380 070 y responder correctamente a las preguntas y dejar su nombre, dirección y teléfono, así como responder a las preguntas que se le planteen.
- La recepción de llamadas comienza el 1 de noviembre y termina el 30 de noviembre a las 12 de la noche.
- Los ganadores del concurso se obtendrán aleatoriamente de entre todas las llamadas cuya respuesta sea correcta.
- El coste de la llamada, cuya duración no será superior a 3 minutos, corresponde a las tarifas oficiales que aplica Telefónica a este tipo de llamadas.
- El coste máximo de esta llamada será de 192 pesetas en horario diurno y de 132 pesetas en horario nocturno y fines de semana.
- Estos precios son válidos para todo el territorio nacional.
- Cualquier amigo que nos llame para participar en el concurso que tenga menos de 14 años, deberá tener la autorización expresa de sus padres. Se confirmará telefónicamente el listado de ganadores.

ANTBER regala cinco cartuchos de Street Fighter II y Mortal Kombat

Si llamas a la línea especial de Antber y contestas correctamente a estas cuestiones entrarás directamente en el sorteo de cinco cartuchos de Street Fighter II y otros cinco de Mortal Kombat.



1 - ¿Cómo se llama el luchador de cuatro brazos de Mortal Kombat?

- a) Liu Kang Chung
- b) Goro
- c) Kom Jil



2 - ¿Cuál es el "bocado" favorito de Obelix?

- a) Pescado
- b) Salchichón
- c) Jabalí

3 - ¿La dirección de ANTBER es...?

- a) C/ Santander 6
- b) Avda. Ilustración 19
- c) Plaza Redonda s/n

¡24 HORAS
LÍNEA
ABIERTA!



903 380 070

El precio de la llamada es de 64 ptas. por minuto en horario diurno y de 44 ptas. en horario nocturno y festivos.

El Tablón de Sonic

CAMBIOS

Desearia cambiar el juego Out Run por el Streets of Rage y el Super Kick Off por el Double Dragon. Telf.: 7640607.
Fernando de Juana
Madrid
Ref.i231

Cambio juegos de Game Gear, Tengo el G-Loc, Pengo, Ax Battle, Psychic world por Shinobi, Donald Duck, Batman. Solo Alcobendas. Telf.: 6533407.
Ignacio Sanchez
Alcobendas, Madrid
Ref.i232

Deseo cambiar el juego Bubble Bobble por cualquier otro juego menos el Out Run. Telf.: (925) 818185.
David González
Talavera de la Reina
Ref.i286

Cambio juegos de Mega Drive, yo tengo Sonic, Sonic 2, Ecco The Dolphin y World of Illusion. Telf.: (968) 660975.
Sebastián Valero
Mula, Murcia
Ref.i287

Vendo Master System II con 1 mes de uso con los juegos Sonic, Alex Kid y Mickey Mouse con un precio "Super" o la cambio por Mega Drive sin juegos. Llamad al teléfono (924) 350550.
Alberto Carrasco
Guarena, Badajoz
Ref.i288

Cambio juegos de GG, Sonic, Street of Rage, Castle of Illusion, Shinobi II, Tazmania y Sonic 2 por algunos de plataformas o peleas. Telf.: 238390.
Diego García
Castellón
Ref.i289

Vendo o cambio The Cyber Shinobi 3.000 ptas. nuevo, Vigilante a 2.000 ptas., nuevo. Telf.: 4406509.
Juan Piquer
Hospitalet, Barcelona
Ref.i290

Cambio el juego Mario Lemieux Hockey por uno de estos dos cartuchos: Olympic Gold o European Club Soccer para la consola Mega Drive. El teléfono de contacto es: (96) 6675737.
Rafael Gallardo
Elche, Alicante
Ref.i291

Cambio o vendo los juegos Dynamite Dux, Italia 90, Golden Axe, o Ghoul'n Ghosts para Master System II. Telf.: 576152.
Olhana Aguirre
Navarra
Ref.i292

Vendo o cambio el juego para Mega Drive Ecco the Dolphin por otro de igual categoría. En caso de venta, pido 6.000. Telf.: (955) 252924.
Miguel Angel Rabadan
Huelva
Ref.i293

Sonic 2 o Rolling Thunder de MD por Fatal Fury, Tiny Toon y Superman. Llamad de 15 a 16 horas. Telf.: 6888386.
Oscar López
Zarzaquemada, Madrid
Ref.i294

Hola, me gustaría cambiar Shadow Dancer y/o Alien Storm de Master System por otro que no sea Alex Kid in Monster World ni Sonic. Interesados llamar al (96) 3763940.
Marco Antonio Cano
Paiporta, Valencia
Ref.i295

Cambio juegos de Master System II: Gauntlet, Prince of Persia y Operation Wolf, sin pistola por Shinobi y Master of Darkness. Mi teléfono es el 3490166 con el prefijo de Valencia.
Karim Harbi
Valencia
Ref.i296

Cambio consola Master System 2, con dos control pad, con los juegos: Alex Kid (en consola), Sonic, Super Tennis y Tazmania.

Uso 5 meses, por Mega Drive con dos control pad y un juego, excepto Sonic. Interesados llamar de 18:00 a 20:00. Teléfono 5187213. Por favor, sólo de Madrid.
Vicente Molina
Madrid
Ref.i297

Cambio para la Mega Drive los siguientes cartuchos: Sonic, Sonic 2 y S.R.Basquetball. Lo cambio por Capitan America, Fatal Fury, Tecno Cup, Toki o Splatter House 2. Llamad al (96) 8312562.
Santiago Montoya
Cartagena, Murcia
Ref.i298

Juegos de Mega Drive buenos...Los cambio por 3 ó 4 cartuchos normales (también otras consolas). Teléfono 3640245.
Rubén Rica
Madrid
Ref.i299

Oportunidad. cambio consola Sega Master System II con dos pads de control, adaptadores, y cinco juegos, entre ellos el Sonic, el Castle of Illusion y el Shadow of the Beast por consola Mega Drive con o sin juegos. Regalo también revistas de videojuegos. Llamad por las tardes al teléfono: (91) 5539833.
Eduardo Gámez
Madrid
Ref.i300

Cambio el Pengo de la Game Gear por otro de acción a poder ser por el Sonic uno o dos o bien por el Wonderboy. Telf.: (981) 450167.

Teresa Vigo
As Pontes, La Coruña
Ref.i301

Cambio Strider de Master System por alguno de estos 2 juegos: Heavyweight Champ o por el George Foreman Boxing. Telf.: 3739672.
Sergio Lorenzo
Madrid
Ref.i302

CONTACTOS

Quisiera contactar con consoleros de la Mega Drive o Amstrad disco 6128. Preferiblemente de Elche. Telf.: 5421902.
Santiago Jose González
Elche, Alicante
Ref.C97

Me gustaría contactar con usuarios de Mega Drive de 10 a 13 años de Barcelona y Badalona. Telf.: 3886441. Llamad de 6:45 a 9:30. Jaime o Nico.
Barcelona
Ref.C98

Desearia contactar con consoleros de Zamora para cambiar juegos de MS. Tengo Wonderboy 3, Chuck Rock y otros. Llamad a este teléfono: 531444.
Zamora
Ref.C99

Me gustaría cartearme con gente que tenga una Mega Drive, si puede ser de 12 años hacia arriba. Tfno. 6550952.
Blanca Navarro
Ibi, Alicante
Ref.C100

Hola consolegas, que tal estáis. ¿Qué tal si os mega-animáis y os unís al Club Mega Sonic para cambiar juegos de Mega Drive y consultar sobre algunos Mega trucos aquí en Lanzarote? Mi teléfono es (928) 811104. Venga, no se me corten.
Nando Placeres
Arrecife-Lanzarote, Las Palmas
Ref.C101

COMPRAS VENTAS

Vendo MS con el juego Donald Duck y Alex Kidd por 11560. Tfno. 957 487754.
Isidoro Javier Pérez
Córdoba
Ref.VC253

Vendo el Jewel Master de MD por 3.450. Sólo en Barcelona. Telf.: 2013245.
Kilian Vila
Barcelona
Ref.VC254

Vendo consola Master System II por
7.000 pts. y 4 juegos, entre ellos Sonic 2
por 21.000 pts. Se puede negociar. Telf.:
(96) 5841126.
Carlos Ripoll
Altea, Alicante
Ref.VC322

Ed. Primavera
C/ Córcega 267, Principal 2ª
08008 Barcelona



El Correo

¡Hola amigos! Ya sabéis que estoy aquí para ayudaros con cualquier problema que tengáis.

Si me necesitáis escribidme una carta a:

MEGAFORCE/Correo de Sonic

C/ Córcega 267 Principal 2º 08008 Barcelona

? Hola Sonic: tengo una Mega Drive hace algunos meses y quería saber qué juegos de los que te voy a citar es mejor: Kid Chamaleon, Wonderboy V, Shadow of the Beast, Alisia Dragon, Quackshot y Tazmania. ¿Qué juego te comprarías por tu cuenta de la Mega Drive?

**César Tasso
Valencia**

De los juegos que me citas te recomiendo Alisia Dragon, un fantástico juego de arcade y Quackshot, una aventura Disney con buenos gráficos, animación, sonido y muchas cosas que descubrir. Sobre tu segunda cuestión, yo me compraría los dos últimos juegos "mega bestias" de Sega: Mortal Kombat (bueno, ya va a ser un poco difícil conseguirlo) y Street Fighter II.

? ¡Hola Sonic!, me llamo Carlos y tengo una Mega Drive y quisiera preguntarte si hay algún truco para estos juegos: Terminator, Ghouls Ghosts, Super Hang-On, Columns, World Cup Italia' 90, The revenge of Shinobi, Ecco the Dolphin, Sonic 2, Indiana Jones and the last Crusade. También deseo saber cuándo saldrá Street Fighter II y si ya tienen a la venta X-Men. Muchas gracias.

**Carlos Casasampere
Barcelona**

Si eres un seguidor de esta sección ya sabrás que de vez en cuando doy alguna sorpresa a algún lector dándole más de lo que me pide. Pues bien, esta vez eres tú el agraciado con todo lo que tengo disponible sobre los cartuchos que me

has mencionado, a excepción de Indiana Jones, ya que no tenemos aún ningún truco disponible para este juego.

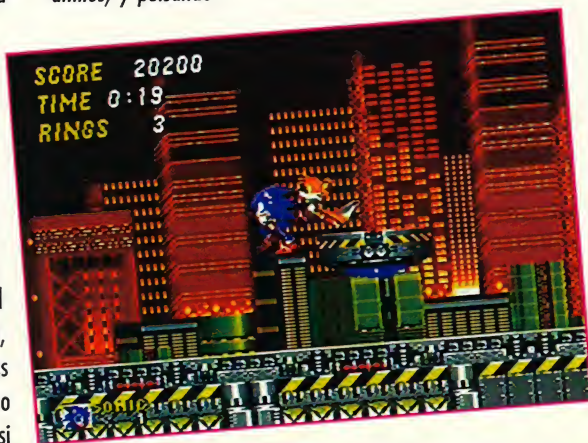
Sonic 2: En la primera fase, coge 50 anillos, toca el poste de estrella, métete en el círculo de estrellas y trata de completar la fase de Bonus. La superes o no, pulsa RESET y elige Options. Deja seleccionado el primer recuadro (SONIC AND TAILS-SONIC ALONE-TAILS ALONE) y pulsa START. Volverás a empezar desde el principio, pero si de nuevo recoges 50 anillos y tocas el primer poste, conservarás todas las joyas que tuvieras antes de pulsar RESET.

De esta forma, lograrás fácilmente las 7 joyas. Con ellas en tu poder, más 50 anillos, y pulsando

a la presentación. Ahora bastará con que presiones A a la vez que Start y obtendrás una pantalla de opciones de lo más completita. Tercer truco para Sonic 2: Para lograr 14 continúes. Volvemos a la pantalla OPTIONS y escuchamos parcialmente estas melodías: 19, 65, 09, 17, 01, 01, 02 y 04. Sin embargo, esto tiene el inconveniente de que en el transcurso del juego, sólo podremos escuchar la melodía número 4, y no gozaremos del maravilloso sonido FX. Pero saldréis ganando con el cambio.

Ecco the Dolphin: Claves del cartucho: THE UNDERCAVES: WEFIDNMP, THE VENTS: BHEBLFBE, THE LAGOON: ERYELFBO, RIDGE WATER: DQXDVREJ,

OPEN OCEAN: JJDPVREA, ICE ZONE: PVGEYREN, HARD WATER: XAOAYREE, COLD WATER: UQYVX-REV, ISLAND ZONE: UYJZUREP, DEEP WATER: ZZZYGVRE, MARBLE SEA: RMXXKXREC,



el botón de salto, te convertirás en Super Sonic. Más rápido y ágil que nunca, indestructible ante los enemigos, y que te conducirá a un final distinto una vez que liquides a Robotnik.

Segundo truco para Sonic 2: En la pantalla de opciones tienes que ir al menú de melodías. Una vez aquí, haz sonar los sonidos 19, 65, 09 y 17 en este orden. Oirás un pitido. Presiona Start y volverás

THE LIBRARY: LUXNFBS, DEEP CITY: TUIHXREU, CITY OF FOREVER: IROXREX, JURASSIC BEACH: FXMTAPEA, PTERANODON POND: JXFXAPEB, ORIGIN BEACH: PVABBPEB, TRILOBITE CIRCLE: GGUEBPPE, DARK WATER: BSOIB-

PEJ, DEE'WATER: UARSQOEL, CITY FORECER: POZJGLPLR, ECCO'S HOME: (Sin clave), THE TUBE: VDHGKMLS, WELCOME TO THE MACHINE: CSOCKMLR. Si quieres conseguir energía y aire infinito, pulsa A, B, C y START a la vez en la pantalla de presentación de la fase.

The Revenge of Shinobi: Para obtener Shurikens infinitos: Has de poner los shurikens a doble cero en la pantalla de selección. Si esperas unos 30 seg. comenzarás a oír una melodía y a ver cómo el doble cero se convierte en el símbolo matemático de infinito. En ese momento pulsa START. Para conseguir vidas adicionales vete a la fase 4-2. Si disparas al primer cinturón verás aparecer una caja de vida adicional. Esta caja contiene dos vidas, así que si coges la caja y te matas, todavía te quedará una vida y podrás volver a repetirlo cuantas veces desees. Si en pantalla aparece el número máximo de vidas no te preocupes, ya que si sigues cogiendo, las tendrás aunque no figuren en pantalla.

World Cup Italia 90: Cuando juegues contra la consola elige Argentina, Brasil o Rusia. Estos tres equipos tienen la mejor defensa y los mejores delante-



de Sonic



ros. En la primera mitad el portero del equipo de la consola saldrá del área rápidamente; la mejor manera de marcar goles es usando los pases largos y los remates de cabeza. En la segunda mitad el portero contrario se mueve más lentamente, así que la mejor manera de marcar son los corners.

Columns: Si quieres obtener 10.000 puntos extras en la versión arcade de este juego de inteligencia, cuando salga la joya mágica -Magic Jewel- colócala en una columna vacía, de tal manera que choque contra el suelo.

Super Hang-On: Código para poder ver directamente el final del juego: 6FF3F546F35564FF0SLPIMFJEDGH. Existe una pantalla de opciones oculta que te permite ajustar la dificultad del juego. Para acceder a ella, en la pantalla de títulos pulsa el botón A y START a la vez. Cuando esta pantalla de opciones oculta aparezca utiliza las cuatro direcciones de tu mando para elegir lo que quieras. Para conseguir 400 dólares en Original Game, lo único que debes hacer es dejarte ver por la línea de salida. Ten en cuenta que necesitarás dinero si se te rompe la moto y que las reparaciones son caras. Si no tienes dinero deberás dejar de correr en algunos tramos.

Ghoul's Ghosts: Primer truco: En el nivel de las pendientes de hielo, sigue los siguientes pasos para llegar al final sin esfuerzo. Destruye primero las dos manos gigantes; después, déjate caer al nivel inmediatamente inferior y sitúate en el borde derecho. Cuando aparezca la serpiente, tócala por la derecha y te verás arrojado a través de los espinos sin sufragir más daño que el de perder la armadura. Finalmente, aterrizarás junto al monstruo de ese nivel, habiendo evitado así recorrerlo entero. Segundo truco: Para elegir la fase en la que

jugar: Cuando aparezca el símbolo de Ghoul's'n Ghosts presiona ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA y DERECHA y oírás un sonido agudo. Ahora presiona la dirección que quieras en el control pad y pulsa Start dos veces.

Nivel 2: Arriba, arriba-derecha y arriba izquierda pulsa Start dos veces.

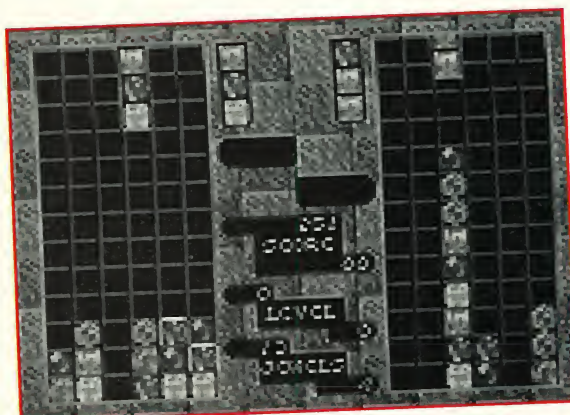
Nivel 3: Abajo y abajo-izquierda más Start dos veces.

Nivel 4: Izquierda y Start dos veces.

Nivel 5: Derecha más dos veces Start.

Si queréis empezar en la mitad de cada nivel, sólo tenéis que hacer todo lo de antes pero con el botón A pulsado. Además si queréis ver al monstruo final, pulsa abajo derecha, y como ya sabes, dos veces Start. Tercer truco: Para conseguir la ansiada inmunidad pulsar A, arriba, A, abajo, A, izquierda, A derecha. Si lo has hecho bien oírás un ruido extraño, cuando esto suceda pulsa Start y aparecerá una poción de uno o dos jugadores, presiona A, B, C, y Start y lo mantienes apretado hasta que Arthur aparezca en pantalla. Cuarto truco: Cuando llegues a Loki, el Boss, ponte justo debajo de él y dispara tratando de evitar las bolas con que te ataca. Después de unos diez golpes, se transformará en un enjambre de avispas y después volverá a su forma original. Apártate y espera a que se

muera. Quinto truco: Para hacer que el juego vaya más despacio, basta con apretar Pause durante una partida y después el botón B. Cuanto más tiempo lo mantengas apretado, más despacio irá el juego. Para detenerlo completamente, en lugar de pulsar B, pulsa Start. Sexto truco: Pulsa los tres botones a la vez cuando el libro



comience a volver sus páginas después de un "Game Over". No es un truco, sino más bien una especie de gracia.

Terminator: Primer truco: Para pasar el primer nivel en el modo "Normal", "Difficult" y "Very Hard", debes ir hacia abajo, bajar por la escalera, ir a la izquierda, destruir dos puertas y derrotar a los enemigos. Una vez delante de la escalera, si con-



tinúas hacia la izquierda, encontrarás tres bombas, baja de la escalera y no vayas a la derecha seguidamente, será peligroso continuar por la escalera. Destruye a tus enemigos y sigue por la izquierda. Allí encontrarás una metralleta que te será indispensable para salir del nivel en 45 segundos después de destruir las vasijas. Segundo truco: Al principio del juego, cuando aparezcan las bombas, quédate quieto y aparecerán otras bombas hasta llegar a un total de nueve, que es lo máximo que puedes llevar.

¿Qué... Satisfecho? ¡Has monopolizado la sección este mes! Pues tanto tú como los lectores ya lo sabéis: atentos a próximas sorpresas.

? Hola Sonic, me encanta tus juegos (Sonic 1 y 2), llego al final de los dos, pero además de ellos tengo el Shinobi 1 y nunca llego al final:

1- ¿Hay algún truco para elegir las fases como en el Sonic 2?

2- Tengo un lío entre elegir los Simpsons y los Lemmings. ¿Cuál me aconsejas? De Game Gear ¡eh!

Gracias Sonic y que seas feliz con tu amigo Tails (mientras os deje Robotnik).

**Joaquín Moreno
Almería**

1- Lo lamento, pero no conozco de momento ningún truco para la elección de fase en el Shinobi.

2- Sin duda alguna me quedo con los Lemmings, un fabuloso cartucho que no tiene nada que envidiar a la versión para ordenadores personales.



Mega Force 1



Mega Force 2



Mega Force 3



Mega Force 4



Mega Force 5



Mega Force 6



Mega Force 7



Mega Force 8



Mega Force 9



Mega Force 10



Mega Force 11



Mega Force 12



Mega Force 13



Mega Force 14



Mega Force 15



Mega Force 16



Mega Force 17

**NO TE PIERDAS MEGAFORCE,
LA PRIMERA REVISTA 100x100 SEGA
SI TE FALTA ALGUN NUMERO
EN TU COLECCION MANDA
EL CUPON**



CUPON DE PEDIDO

☐ SI, quiero que me envíen los números atrasados que indico al precio unitario de 350 ptas. (incluidos IVA y gastos de envío).

Mega Force Nº:	Mega Force Nº:	Mega Force Nº:
Mega Force Nº:	Mega Force Nº:	Mega Force Nº:
Mega Force Nº:	Mega Force Nº:	Mega Force Nº:

NOMBRE Y APELLIDOS _____

DIRECCION _____

CODIGO POSTAL _____

POBLACION _____

PROVINCIA _____

TELEFONO _____

FORMA DE PAGO:

☐ Cheque nominativo a AVANTGARDE PUBLICACIONES, S.L.
C/ Córcega, 267, principal 2º, 08008 Barcelona

☐ Giro postal Nº.....a AVANTGARDE PUBLICACIONES, S.L.
(indique el concepto del pago en el apartado texto)

☐ SI, quiero que me envíen la cantidad de tapas para la revista Mega Force a un precio unitario de 850 ptas

☐ Para los números 1 al 10

☐ Para los números 11 en adelante

-No se admiten pedidos contra reembolso.

-Se ruega que envíen un giro o talón único por cada cupón de pedido

ENVIA ESTE CUPON A:

AVANTGARDE PUBLICACIONES, S.L.
C/ CORCEGA, 267, PRINCIPAL 2º, 08008 BARCELONA
(se aceptan fotocopias)



Lo UNICO QUE NECESITAS

PARA JUGAR CON TU CONSOLA Y MEGA-CD SEGA

**¡YA
A LA
VENTA!**



ECCO THE DOLPHIN • SUNSET RIDERS • CHAKAN
BATMAN RETURNS • ALIEN 3 • SHERLOCK HOLMES
CYBORG JUSTICE • TINY TOONS ADVENTURE • XS SOS
NOTICIAS • LA GUIA DE TRUCOS • CODIGOS ACTION
REPLAY Y GAME GENIE.

**SOLO MAPAS, SOLO TRUCOS, SOLO CODIGOS,
SOLO SEGA.**

CADA MES EN TU KIOSKO



Velocirraptores, Branquiosaurios, Tiranosaurios-
Rex... Sé uno de ellos y siembra el pánico, o enfréntate a ellos como el
intrépido Doctor Grant en -según la prensa especializada-



"La más grande aventura en 16 MEGAS jamás producida". Un juego diseñado y programado... ien exclusiva!

para tu MEGA DRIVE por un equipo de diseñadores gráficos, colaboradores del mismísimo Spielberg y la ayuda

del paleontólogo Robert T. Bakker



en el estudio de los movimientos de los saurios. ¡¡Bestial!!

Su inteligencia aumenta fase a fase gracias al sistema

D.P.A. (Dynamic Play Adjustment).

Desplazamiento ultrasuave. Scroll lateral

prodigioso.



Dinosaurios Digitalizados.

Sonido y efectos resca-

tados directamente del film. Descubre

códigos secretos.

Atraviesa pasadizos y usa tus armas

(granadas,

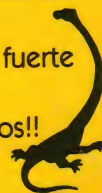
dardos explosivos, descargas

eléctricas...).

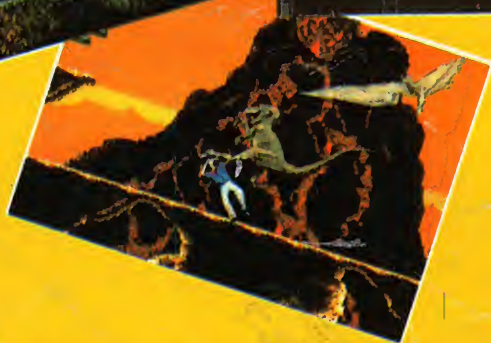
Parque Jurásico de

SEGA. ¡¡Lo más fuerte

en millones de años!!



ERES UN MONSTRUO



TAMBIEN DISPONIBLE EN:
MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR.
PROXIMAMENTE EN MEGA CD.



SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE

